Спасибо, что скачали книгу в бесплатной электронной библиотеке Royallib.com

Все книги автора

Эта же книга в других форматах

Приятного чтения!

Введение в японскую анимацию

Предисловие

В какой стране выпускается больше всего в мире анимационных сериалов в год? В какой стране существуют ежегодные «горячие десятки» полнометражных анимационных фильмов, в то время как в других странах и десяти таких фильмов в год не производится? В какой стране в школе учат рисовать комиксы, киноактеры заимствуют комические позы и гримасы из детских мультиков, а в кинорежиссеры идут люди, не пробившиеся в режиссеры анимации? В какой стране комиксы составляют 40% всей печатной продукции и с равным удовольствием читаются в любом возрасте? Ответ на все вопросы один – это Япония.

В России существует два не очень сочетающихся взгляда на Японию. С одной стороны, это государство с древней историей и культурой, богатейшими традициями, о которых так любят рассуждать любители экзотики. С другой стороны, это сверхсовременное государство из Большой Восьмерки, поражающее своими техническими достижениями и устремленностью в будущее. С одной стороны – гейши и чайная церемония, с другой стороны – искусственные собаки-роботы и миниатюрные компьютеры.

Сами японцы тоже чувствуют это противоречие. Пытаясь его разрешить, они создали интереснейшую массовую культуру, гармонично сочетающую в себе и опыт 1500-летней истории, и все новейшие веяния. И в ее основу легли искусство создания «*манга*» (комиксов) и искусство создания анимации, «оживления» наиболее любимых зрителями комиксов.

Именно комиксы и анимация составляют основную «пищу для ума» юных японцев, формируют их мироощущение и самооценку. Без знания их очень трудно по-настоящему понять современную Японию и ее народ. А ведь Япония – наш ближайший восточный сосед, и понимание ее в XXI веке будет становиться все более важным для нас, жителей России.

Необходимые примечания

Японские слова и названия в нашей книге приводятся в соответствии со стандартной российской транскрипцией японского

языка («*россиядзи*», см. ее описание в Приложении).

Используемые в японских названиях иностранные (для японцев) слова и названия даются в соответствии с их чтением в русском, а не в японском языке (например, «*Атом*», а не «*Атому*», «*Лапута*», а не «*Рапюта*»).

Названия, изначально записывающиеся латиницей или представляющие собой катаканную запись английских слов, пишутся латиницей (например, «*Slayers*», а не «*Сурэисэдзу*»).

Японские имена даются в обычном для России порядке, то есть – «имя фамилия» (в Японии принят обратный порядок – «фамилия имя»). Китайские имена даются в стандартном порядке – «фамилия имя».

Все переводы названий аниме и манги – наши. Как правило, они не буквальны и делались с учетом требований к «художественному» переводу. В тех редких случаях, когда точное оригинальное название установить не удалось, дается только его приблизительный русский перевод, сделанный на основе доступных нам неяпонских источников.

Введение

Наша книга, насколько нам известно, является первым монографическим трудом на русском языке, посвященным описанию отличительных черт и истории японской анимации, и одним из весьма немногих таких исследований, написанных не на японском языке. До сих пор не устоялась даже терминология, используемая для описания этого феномена.

Такое положение вещей, с одной стороны, дает определенный простор фантазии автора, который может не бояться повторения банальных истин или всем известных фактов, а, с другой стороны, накладывает значительную ответственность за дальнейшую судьбу русскоязычных штудий в избранной области.

Мы старались в нашей работе дать, по возможности, объективный краткий обзор чрезвычайно интересного, но до сих пор незаслуженно игнорируемого в России явления.

Естественно, мы отнюдь не рассчитывали «закрыть тему», а, наоборот, хотели лишь наметить пути дальнейшего изучения японской анимации и современной японской массовой культуры и кратко рассказать, каких успехов добилось искусство аниме за рассмотренные нами 80 лет его существования (1917-1997 гг).

Прежде чем перейти непосредственно к объекту нашего исследования, стоит договориться о терминологии и вкратце обсудить особенности японской культуры, без понимания которых любые рассуждения о японской анимации покажутся беспредметными.

«*Аниме*» – это анимация, созданная в Японии. «*Созданная*» в данном случае означает не столько «*произведенная*», сколько «*разработанная*». Дело в том, что многие современные анимационные фильмы других стран (особенно сериалы) рисуются в Японии, но согласно сценариям и дизайнам творцов из этих стран. Такая анимация под определение «аниме» не подходит. Зато под него подходит анимация, разработанная в Японии, но произведенная в Корее или на Тайване.

Принципиально важно, носители какой культуры осуществляли основную творческую работу, техническая же сторона производственного процесса влияет лишь на качество произведенного

продукта, но не на его культурную принадлежность. Это особенно актуально именно для коммерческой анимации, в создании которой велик удельный вес сложной и кропотливой, но совсем не творческой работы, которую легко можно перенести в страну с более дешевой рабочей силой.

Так, многие из известных в России сериалов студии «*Уолт Дисней*» («Walt Disney») были произведены в Японии, а в настоящее время ряд российских аниматоров сотрудничают с японской компанией «*Сквэа*» («Square») в производстве заставок компьютерных игр. Однако, эти американские и японские произведения, не становятся, соответственно, японскими и российскими.

«*Ма́нга*» – это комиксы, созданные в Японии. Часто эти два термина («манга» и «аниме») путают. Здесь сказывается сравнительная новизна термина «аниме», который закрепился в японском языке лишь в конце 70-х как сокращение от английского «*анимейшн*» («animation»). До этого использовался термин «*манга-эйга*» («манга-кино»), который до сих пор иногда употребляется старшим поколением японцев. Однако, на наш взгляд, не стоит переносить эту двойственность в русский язык, потому мы рекомендуем использовать термины «аниме» и «манга» только в вышеуказанных значениях.

Слово «манга» придумал знаменитый художник *КацусикаХокусай* в 1814 году, и означает оно «*гротески*», «*странные* (или *веселые*) *картинки*». Однако сами японские комиксы существовали (под разными названиями) задолго до этого.

Первым комиксом в истории Японии считается «Веселые картинки из жизни птиц и зверей» («Тёдзюгига») знаменитого буддийского монаха и художника *Какую* (или *Тоба,* годы жизни–1053-1140), созданный в XII веке.

Это четыре бумажных свитка, на которых была изображена длинная последовательность черно-белых картинок с подписями. Героями двух первых свитков были животные, в пародийной форме разыгрывающие сцены из жизни людей, а героями двух последних – буддийские монахи, занимающиеся не очень достойной их сана деятельностью, скажем, игрой на петушиных боях. В дальнейшем аналогичные произведения искусства назывались «*Тоба-э*», то есть «картинки в стиле Тоба».

Почему же знаменитый в свое время подвижник занимался созданием столь сомнительных картин, и почему их бережно хранят как реликвии в его родном монастыре? Для того чтобы это понять, нам придется совершить обширный экскурс в историю японской культуры.

Древняя Япония

Бытовая культура

О Японии до VI века нашей эры известно не так уж много. Примерно в III веке н.э. под влиянием переселенцев из Кореи и Китая японцы освоили выращивание риса и искусство ирригации. Уже этот факт обозначил существенное различие в развитии европейской и японской культур.

В Японии были неизвестны пшеница и аналогичные сельскохозяйственные культуры, требующие постоянной смены полей (знаменитые средневековые «двуполье» и «трехполье»). Рисовое поле год от года не деградирует, а улучшается, так как промывается водой и удобряется остатками собранного риса. С другой стороны, для выращивания риса нужно создать и поддерживать работу сложных ирригационных сооружений. Это делает невозможным посемейное разделение полей – обеспечивать жизнь поля могла только вся деревня вместе. Так развивалось японское «общинное» сознание, для которого выживание вне коллектива представляется возможным только как особый акт подвижничества, а отлучение от дома – величайшим наказанием (например, детей в Японии наказывали, не пуская их в дом).

Реки в Японии горные и бурные, поэтому речная навигация в основном сводилась к наведению переправ и рыбной ловле. А вот море стало для японцев основным источником животной пищи.

В связи с особенностями климата пастбищ в Японии почти не было (поля моментально зарастали бамбуком), поэтому домашний скот был большой редкостью. Исключение было сделано для волов и, впоследствии, лошадей, которые пищевой ценности не имели и использовались, в основном, как средство передвижения знати. Основная часть крупных диких животных была истреблена уже к XII веку, и они сохранились только в мифах и легендах.

Поэтому японскому фольклору оставалось только небольшие животные вроде енотовидных собак (*тануки*) и лис (*кицунэ*), а также драконов (*рю*) и некоторых других животных, известных только по преданиям. Обычно в японских сказках разумные животные-оборотни вступают в конфликт (или в контакт) с людьми, но не друг с другом,

как, например, в европейских сказках о животных.

Японию омывают океан и моря, богатые рыбой. Японцам известно более 10 тысяч видов морских животных, основная часть которых съедобна. Однако, размер большинства этих существ невелик (по сравнению с кабанами или коровами). Поэтому японская кухня не знает понятия «основное блюдо».

Торжественная трапеза аристократов X века (и состоятельных людей всех последующих веков) состояла из нескольких десятков разнообразных блюд, каждое из которых подавалось в небольшом количестве, отдельно каждому едоку и сервировалось с большим вкусом и фантазией. Понятие «добавка» японской кулинарной культуре также неизвестно.

Не менее важную роль в японской кухне играет японская флора, употребляемая и в составе соусов и приправ, и отдельно. В связи с таким разнообразием блюд, в каждом краю существует несколько особых кушаний, которые нельзя попробовать больше нигде и которыми этот край славится. В позднейшие времена каждый путешествующий по Японии обязательно привозил домой образцы таких кушаний как сувениры из дальних краев.

Также существенную роль в кулинарии играл способ потребления пищи. В отличие от Европы, где еда резалась ножом и поедалась руками, разделка пищи в Японии происходила во время готовки, а готовые кусочки брались палочками. За счет этого насыщение приходило от меньшего количества еды, так как она делилась на большее количество порций, а потому – лучше усваивалась.

Синтоизм

В основе древнейшей японской религии, синтоизма, лежит культ множества божеств и духов (*ками*). Главные из них – духи местности и духи семьи («священные предки»), однако, считается, что ками есть практически во всем и повсюду.

Насколько сейчас можно судить, древним японцам не было известно разделение на «злых» и «добрых» духов. Они считали, что духи могут рассердиться, если их не ублажать, но если правильно исполнять все обряды, то духи будут благосклонны. И до сих пор понятия «Абсолютное Добро» и «Абсолютное Зло» для японской культуры не характерны.

Важнейшим понятием синтоизма является «чистота», как духовная, так и физическая. С древнейших времен в Японии царит культ чистоты и людей, и их домов, и улиц. Так, одно из самых сильных японских

оскорблений в переводе означает: «У тебя грязное лицо». Во многом поддержанию чистоты способствовало уже упоминавшееся отсутствие крупных домашних животных. В этом кроется одна из причин того, что Японии, несмотря на большую скученность населения, неизвестны такие масштабные эпидемии, как Великая Чума начала Нового Времени, уничтожившая половину населения Европы.

Из числа прочих ками правители Японии выделили культ богини Солнца Аматэрасу и объявили первого императора Дзимму ее прямым потомком. Так император стал служителем культа верховного божества. Поэтому за всю историю Японии династия императоров никогда не прерывалась (это бы, по мнению японцев, навлекло на страну огромные беды), а политическая жизнь состояла в состязании за право руководить страной от имени императора.

Появление письменности

В VII веке началась «перестройка» Японии по образцу Китайской империи – реформы Тайка. Кончился период Ямато (IV-VII века), и наступили периоды Нара (VII век) и Хэйан(VIII-XII века). Важнейшим следствием реформ Тайка был приход в Японию китайской письменности – иероглифов (*кандзи*), изменивших не только всю японскую культуру, но и сам японский язык.

Японский язык сравнительно беден в звуковом отношении. Минимальной значимой единицей устной речи является не звук, а слог, состоящий либо из гласного, либо из сочетания «согласный-гласный», либо из слогообразующего «*н*». Всего в современном японском языке различают 46 слогов (для примера – в основном диалекте китайского языка *путунхуа* таких слогов 422).

Введение китайской письменности и привнесение в японский язык огромного пласта китайской лексики породило множество омонимов. Записывающиеся разными иероглифами и совершенно разные по смыслу китайские одно– или двухсложные слова никак не различались в японском произношении. С одной стороны, это стало основой для всей японской поэзии, много игравшей с многосмысленностью, с другой стороны, это создавало и создает до сих пор существенные проблемы в устном общении.

Другой проблемой с кандзи был различный грамматический строй в китайском и японском языках. Основная масса слов китайского языка неизменяемы, и поэтому их можно записывать иероглифами, каждый из которых обозначает отдельное понятие. В японском же языке существуют, например, падежные окончания, для которых

иероглифов не было, но записывать которые было необходимо.

Для этого японцы создали две слоговые азбуки (каждый символ в них обозначает слог): *хирагану* и *катакану*. Их функции менялись на протяжении всей истории Японии.

В настоящее время хирагана используется для записи падежных окончаний, служебных слов, междометий, многих слов и имен (особенно женских), иероглифы для которых были исключены из японского языка в ходе реформ письменности. Также хирагана используется в книжках для детей, еще не освоивших иероглифы, и для обозначения чтения сложных иероглифов в книжках для детей постарше.

Более графически простая катаканаиспользуется для записи иностранных слов и названий, а также как своеобразный курсив для выделения отдельных слов в предложениях.

Кандзи используются для записи корней слов, а также японских фамилий, названий и имен (в основном – мужских). Естественно, что в больших текстах кандзи, хирагана и катакана (а в последнее время – и латиница) используются вместе, вперемешку.

В Средние века хирагана обычно использовалась для записи «развлекательной» литературы (романов, повестей и стихов), кандзи – для ученых трактатов по образцу китайских, а катакана – для религиозных нужд.

Понятно, что столь запутанная и неоднозначная система письменности не способствовала желанию делать текст единственным носителем информации. Так, в первых же поэтических сборниках к каждому стихотворению приписывался комментарий, когда, кем и почему оно было сочинено, чтобы можно было отличить основной смысл от вторичных.

Хорошие знания кандзи были редкостью даже среди знати. По той же причине уже древнейшие японские художественные тексты богато иллюстрировались, не только по эстетическим соображениям, но и для упрощения их понимания. За счет этого развивалась традиция экономного символического рисунка, каждый штрих которого нес смысловую нагрузку.

Буддизм

Не менее важным в ходе реформ VI века было то, что в Японии распространился буддизм. К этому моменту философское учение, сформулированное Буддой, успело обрасти развитой мифологией и сложным богослужением. Привнесение их в мировоззрение японцев, с

одной стороны, дало простор для развития тонкой и высокой культуры, а, с другой стороны, создало почву для появления множества религиозных сект, «упрощающих» сложное и неоднозначное учение до простых, если не примитивных тезисов вроде «Постоянное произнесение слов „Славься, будда Амида“ („Наму, Амида-буцу“) дарует после смерти райское блаженство».

Дело в том, что простой народ и многие представители военной знати отнюдь не получали утонченного образования и не могли, да и не хотели разбираться во всех тонкостях буддийской теологии. Они рассматривали буддизм с точки зрения синтоизма – как систему «Ты мне – я тебе» и искали простейших путей достижения желанного посмертного счастья.

Неудивительно, что привезенное из Китая учение *чань-буддизма*, получившее в Японии новое название – «*дзен*», быстро завоевывало умы и простых, и знатных японцев. Ведь дзен-буддизм не был ни «примитивной» сектой, ни собранием сложнейших правил богослужения. Наоборот, точнее всего было бы определить его как реакцию протеста и против первого, и против второго.

Дзен ставил превыше всего *Просветление*, мгновенное событие, происходящее в сознании человека, который смог выйти за пределы установившихся иллюзий окружающего мира. Достигалось это не приношением божеству, а личным подвигом – медитацией, а также помощью Учителя, который неожиданной фразой, историей, вопросом или поступком показывал ученику абсурдность его иллюзий. Такие дзенские вопросы или истории назывались *коаны*.

Ранняя японская эстетика

Важной концепцией буддизма была принципиальная невозможность точного описания окружающего мира, именно в связи с его иллюзорной и непостоянной природой. Поэтому начало активно развиваться символическое искусство, не описывающее мир, а «указывающее» на уже известные людям иллюзии, причем часто эти символы иллюзий располагались или перемешивались так, чтобы показать людям их иллюзорную природу.

С другой стороны, развивалось искусство, ищущее способ уловить состояние этого непостоянного мира в данный конкретный момент. Оно тоже было весьма лаконичным, так как если бы такой рисунок делался долго, то мир за это время бы серьезно изменился, и изображение потребовалось бы переделывать. По этой же причине такие изображения часто были монохромными.

Итак, как мы видим из всего вышеизложенного, появление и развитие в Японии и Китае «историй в картинках» – это результат не гениального «просветления» отдельных художников, а закономерное и вполне предсказуемое явление. Вполне предсказуемы были также характер и техника исполнения этих рисунков. Изображая молящихся зайцев и играющих в кости монахов, Тоба создавал не «юмористические рисунки», а, своего рода, графический коан, символически описывающий «перевернутый» мир. При этом он проявил большое графическое мастерство, точными и скупыми линиями рисуя своих персонажей.

Немудрено, что сейчас эти рисунки хранятся в монастыре как дзенская святыня, а у Тобы нашлось немало подражателей, рисовавших в стиле «Тоба-э».

Начав реформы в китайском стиле, японцы испытали своего рода «головокружение от реформ». Они хотели подражать Китаю буквально во всем, в том числе и в масштабном строительстве зданий и дорог. Так, в VIII веке был сооружен самый большой в мире деревянный храм Тодайдзи («Великий Восточный Храм»), в котором находилась огромная, 16-ти с лишним метровая бронзовая статуя Будды. Строились и огромные дороги-проспекты, предназначавшиеся для быстрого передвижения императорских гонцов по всей стране.

Однако скоро выяснилось, что реальные потребности государства куда скромнее, и на поддержание и продолжение таких строек просто не было средств и политической воли. Япония вступала в период феодальной раздробленности, и крупные феодалы были заинтересованы в поддержании порядка в своих провинциях, а не в финансировании масштабных имперских проектов.

Резко сократилось число и популярных ранее среди знати путешествий по всей Японии с целью посещения наиболее красивых уголков страны. Аристократы довольствовались чтением стихов поэтов прошлого, воспевших эти края, и сами писали такие стихи, повторяя уже сказанное до них, но ни разу эти края не посетив. В связи с уже неоднократно упоминавшимся развитием символического искусства, знать предпочитала не ездить в чужие края, а сооружать в собственных поместьях их миниатюрные копии – в виде систем прудов с островками, садов и так далее.

Одновременно с этим в японской культуре развивается и закрепляется культ миниатюризации. Отсутствие в стране каких-либо значительных ресурсов и богатств делало единственно возможным соревнование между тщеславными богачами или ремесленниками не в

богатстве, а в тонкости отделки предметов быта и роскоши.

Так, в частности, появилось прикладное искусство *нэцкэ (нэцукэ)* – брелков, использовавшихся как противовесы для кошелей, которые подвешивались к поясу (карманов японский костюм не знал). Эти брелки, максимум несколько сантиметров длиной, вырезались из дерева, камня или кости и оформлялись в виде фигурок животных, птиц, божков и так далее. Тонкость резьбы на них до сих пор поражает воображение посетителей музеев.

Примерно в этот же период формируются представления о мужской и женской красоте, актуальные в Японии и по сей день. В отличие от России, в культуре которой поэтизировалась красота мужественная (стать, здоровье, румяное лицо и так далее), в Японии поэтизировалась красота женственная – тонкие черты лица, длинные красивые волосы, тонкая, хрупкая фигура, большие выразительные глаза.

Отметим, что эти критерии относились и к женщинам, и к мужчинам. Во многом это было связано с тем, что занятые политикой и войнами мужчины уступили женщинам право создания художественной литературы, и женщины описали в ней «романтических принцев» своей мечты, представление о которых вошли в дальнейшем в кровь и плоть японской культуры. Самым известным из этих персонажей стал принц Гэндзи, персонаж первого японского романа – «Повести о Гэндзи» Мурасаки Сикибу.

Особое отношение было к красоте детей и подростков. Свадьбы заключались рано, и возраст, который мы сейчас считаем «подростковым», в те времена считался возрастом молодых, но уже взрослых (женатых/замужних) людей. Аналогичное явление известно и европейской культуре – вспомним 12-тилетнюю Джульетту. Однако в Японии эти взгляды просуществовали куда дольше в жизни, а в культуре живут до сих пор.

Помимо уже упоминавшейся категории «*чистоты*», важной для японцев была также категория «*невинности*». Они считали (и считают), что чистое и невинное сердце способно, не обращая внимания на иллюзии, видеть самую суть красоты мира. Отсюда особое внимание к детям и их естественной красоте и непосредственности.

Также большое внимание в мировоззрении японцев уделялось мимолетности времени и неизбежности смерти. Детская и подростковая красота приобретала здесь особое значение именно в связи с недолговечностью. Отсюда же и праздник цветения сакуры,

когда вся Япония выезжает на природу любоваться дикой вишней, которая цветет всего несколько дней поздней весной.

Период междоусобиц

Новый этап истории средневековой Японии связан с увеличением влияния самураев – служивых людей и военной аристократии. Особенно сильно это стало заметно в периоды Камакура (XII-XIV века) и Муромати (XIV-XVI века). Именно в эти периоды особенно повышается значение дзен-буддизма, ставшего основой мировоззрения японских воинов. Медитативные практики способствовали развитию боевых искусств, а отрешенность от мира уничтожала страх смерти.

С началом подъема городов постепенно демократизируется искусство, возникают его новые формы, ориентированные на менее образованного, чем раньше, зрителя. Развиваются театры масок и марионеток с их сложным и, опять-таки, не реалистическим, а символическим языком.

Активно начали внедряться деньги (завозимые из Китая), а также хлопок и фарфор. Это способствовало формированию городского среднего класса, который теперь мог позволить себе покупать недорогие, но изящные и практичные вещи.

На основе фольклора и высокого искусства начинают формироваться каноны японского массового искусства. В отличие от европейского театра, Япония не знала четкого разделения трагедии и комедии. Здесь сильно сказались буддийские и синтоистские традиции, не видевшие большой трагедии в смерти, которая считалась переходом к новому перевоплощению.

Круговорот человеческой жизни воспринимался как круговорот времен года в природе Японии, в которой из-за особенностей климата каждый сезон очень ярко и определенно отличается от других. Неизбежность наступления весны после зимы и осени после лета переносилась и на жизнь людей и придавала искусству, повествующему о смерти, оттенок умиротворенного оптимизма.

Несмотря на постоянно идущие самурайские войны, население страны росло и богатело, совершенствовалось в искусствах и технологиях, становилось все более образованным и разборчивым в развлечениях. Военные повести, рассказывавшие о политике и войне, преобразовывались в авантюрные романы о великих воинах и об их похождениях на войне и в любви. Естественно, при издании они богато иллюстрировались, а иногда и вовсе издавались почти без текста – одни картинки, последовательно рассказывающие сюжет

романа.

Эпоха Эдо

Подлинный расцвет массовой культуры начался после того, как три *сёгуна* (полководца) Японии, правивших один за другим, – Нобунага Ода, Хидеёси Тоётоми и Иэясу Токугава – после долгих сражений объединили Японию, подчинили правительству всех удельных князей и в 1603 году *сёгунат* (военное правительство) Токугава начал управлять Японией. Так началась эпоха Эдо.

Роль императора в управлении страной окончательно свелась к чисто религиозным функциям. Недолгий опыт общения с посланцами Запада, познакомивший японцев с достижениями европейской культуры, привел к массовым репрессиям крестившихся японцев и строжайшими запретами общения с иностранцами. Япония опустила между собой и остальным миром «железный занавес».

В течение первой половины XVI века сёгунат закончил уничтожение всех своих бывших врагов и опутал страну сетями секретной полиции. Несмотря на издержки правления военных, жизнь в стране становилась все более спокойной и размеренной, потерявшие было работу самураи становились либо странствующими монахами, либо сотрудниками спецслужб, а иногда – и тем, и другим вместе. Начался настоящий бум художественного осмысления самурайских ценностей, появлялись и книги о знаменитых воинах, и трактаты по боевому искусству, и просто народные легенды о воителях прошлого. Естественно, было и множество графических произведений разных стилей, посвященных этой теме.

С каждым годом все больше росли и расцветали крупнейшие города, центры производства и культуры, самым важным из которых был Эдо – современный Токио. Сёгунат потратил много сил и указов, чтобы упорядочить каждую мелочь жизни японцев, разделить их на, своего рода, касты – самураев, крестьян, ремесленников, купцов и «нелюдей»-*хинин* (в эту касту попадали преступники и их потомки, они занимались самым презираемым и тяжелым трудом).

Особое внимание правительство уделяло купцам, так как они считались кастой, развращенной спекуляцией, поэтому от купцов постоянно ждали неповиновения. Чтобы отвлечь их внимание от политики, правительство поощряло развитие в городах массовой культуры, строительство «веселых кварталов» и прочие аналогичные увеселения. Естественно, в строго регламентированных пределах.

Строгая политическая цензура практически не распространялась на

эротику. Поэтому основной темой для массовой культуры этого периода стали произведения на любовные темы различной степени откровенности. Это относилось и к романам, и к пьесам, и к сериям картин и картинок. Наиболее популярными картинами стали гравюры в стиле «*укиё-э*» («картины проходящей жизни»), изображающие радости жизни с оттенком пессимизма и ощущением ее быстротечности. Они доводили до совершенства накопленный к тому времени опыт изобразительного искусства, превращая его в массовое производство гравюр.

Именно один из величайших мастеров «укиё-э» – Кацусика Хокусай и придумал, как уже говорилось выше, термин «манга» для обозначения своих рисунков.

Популярны в начале XIX века были также издания жанра «*куса-дзори*» («рассказы в картинках») и «*ёмихон*» («книги для чтения») – развлекательная массовая литература, повествующая о невероятных приключениях, привидениях, и так далее. Многие жанровые принципы этой литературы в дальнейшем активно использовались в манге.

Заключение

Итак, от времен монаха Тоба (XII век) до времен Хокусая (начало XIX века) японские комиксы – «истории в картинках» развивались совершенно самостоятельно, испытав лишь в начале сильнейшее влияние аналогичной китайской живописи. Однако при этом они не считались «настоящим» высоким искусством и рассматривались либо как иллюстрации к дзен-буддийскому вероучению, либо как замена книг для не умеющих хорошо читать, либо как эстетически приятные (но не более того) зарисовки «*укиё-э*».

Впрочем, надо признать, что искусство в Японии вообще не имело того статуса, который оно получило в Европе со времен Возрождения, когда творцы были «властителями умов», почитавшимися при жизни наравне с правителями государств.

В средневековой Японии наиболее почитались не живые, а давно умершие творцы древних времен (особенно периода Хэйан), давшие японской культуре великую поэзию, романы и дневники, а также религиозные трактаты. Современное же искусство и его создатели не почитались вовсе, хотя у них были и поклонники, и ценители, обычно забывавшие о своих кумирах после их смерти или ухода из мира творчества.

Новая Япония (1853-1959)

Пришествие европейской культуры

Очередной коренной перелом в истории Японии пришелся на 1853 год. Четыре американских парохода под командованием коммодора Мэтью Перри прорвали морскую самоизоляцию страны и вынудили правительство подписать с США договор о сотрудничестве. Всем стало ясно, что сохранившая средневековые традиции Япония никак не может в военном и экономическом смысле противостоять Западу.

Это предопределило падение в 1867 году сёгуната Токугава и начало правления императора Мэйдзи, решившего провести в стране полномасштабные реформы. Эти события получили название «Реставрация Мэйдзи».

Как и реформы в китайском стиле, реформы в западном стиле охватили все сферы жизни Японии. Было запрещено деление на касты, самураям было запрещено носить оружие, отменены сословные привилегии, органы власти преобразовывались по примеру европейских. Была введена суровая «нравственная» цензура, запретившая множество созданных в эпоху Эдо эротических произведений искусства. Японцы тщательно изучали опыт стран Запада и заимствовали из него то, что считали для себя наиболее подходящим. Одновременно началась перестройка и укрепление армии.

Вместо «манги» Хокусая в Японию пришли западные комиксы. Первые японские журналы комиксов начали издавать два японизировавшихся иностранца – англичанин Чарльз Виргман (журнал «Зе Джапан Панч» («The Japan Punch»), начало издания – 1862 год) и француз Жорж Биго (журнал «Тоба-э» («Tôbaé»), начало издания – 1877 год). Оба эти журнала были ориентированы на обширные поселения иностранцев в Японии и выходили, соответственно, на английском и французском языках.

Вскоре технику графики европейских комиксов освоили и японцы, и начали выходить такие журналы, как, например, «Марумару Тимбун» (начало издания – 1877 год). Они уже были на японском языке, хотя публиковали комиксы в европейском стиле.

Со временем японские комиксы «переварили» европейский опыт и

начали возвращаться к прежнему стилю графики, опираясь на развитую индустрию книгопечатания и новую технику рисования, в которой перо и карандаш заменили кисть. Это позволило сделать рисунок еще более четким и точным.

Постепенно японские комиксы приобретали все больший национальный колорит и начали играть значительную роль в культурной жизни общества. Особенно остро воспринимались политические манга, возникшие на фоне подъема социалистического движения, резко критиковавшего новые милитаристские японские порядки.

Первым японским «сериальным» комиксом с постоянными героями по образцу американских комиксов стал юмористический цветной комикс Ракутэна Китадзавы «Тагосаки и Макубэ осматривают Токио» («Тагосаку то Макубэ но Токио Кэмбуцу»), который начал издаваться в 1902 году в журнале «Дзидзи манга». Китадзава прославился тем, что одинаково блестяще рисовал и в европейском, и в японском стилях. Его комикс рассказывал о смешных ситуациях, в которые попадают два бродяги из далекой провинции, приехавшие в Токио и никак не могущие разобраться в перестроенном в европейском стиле городе.

И вот, в 1917 году японцы позаимствовали еще одно европейское изобретение. Вслед за первыми японскими кинофильмами появились и первые мультфильмы. Началась история японской анимации, история аниме.

Появление аниме

Первые японские анимационные фильмы появились, как уже было сказано, в 1917 году. Это были маленькие фильмы длиной от одной до пяти минут, и делались они художниками-одиночками, пытавшимися воспроизводить ранние опыты американских и европейских мультипликаторов.

Самым первым японским анимационным фильмом считается «Новый альбом набросков» («Дэкобоко Син Гатё», 1917) Дэкотэна Симокавы(он рисовал мелом на черной доске и снимал свои рисунки на пленку). Также в 1917 году был создан «*Как краб отомстил мартышке*» («Сару Кани Кассэн») *Сэйтаро Китаямы*, а в 1918 году – его же «*Момотаро*» («Момотаро») (Момотаро – популярный герой японских сказок).

Ни одного из этих фильмов не сохранилось, но понятно, что их художественная ценность была невелика – это были всего лишь

эксперименты, сейчас интересные только для историков кино как первые шаги японской анимации.

Манга в 1920-е годы

В истории японской массовой культуры начало 1920-х годов – весьма важный период. Полностью освоив техническую и административную стороны жизни США и Европы, Япония становилась все более «европейской» державой.

Пришедший к власти в 1912 году император Тайсё (годы правления – 1912-1926) не был сильной политической фигурой, и власть постепенно переходила в руки демократического парламента. Почувствовав свободу, художники-*мангаки* («создатели манги») и аниматоры стали активно экспериментировать с иностранными графическими стилями, одновременно все более политизируясь.

В начале 1920-х группа видных японских художников-карикатуристов, среди которых были Ракутэн Китадзава, Иппэй Окамото, Сако Сисидо,Ютака Асо и некоторые другие, посетили Соединенные Штаты, чтобы встретиться с американскими коллегами и обменяться опытом.

Как раз в этот период в США также был подъем индустрии комикса, и, во многом под влиянием Окамото, газета «Асахи Симбун» в 1923 году начала выпускать еженедельное комикс-приложение «Асахи Граф» («Asahi Graph»), сначала печатавшее адаптации американских комикс-серий, а затем и оригинальные японские комиксы в американском стиле.

Вскоре издатели японских газет осознали влияние и популярность комикса среди читателей и стали активно заказывать их своим художникам. Первым популярным японским комиксом нового поколения стал серийный четырехрисуночный (т.е. каждый выпуск состоял из четырех рисунков, рассказывающих одну небольшую историю) «Неунывающий папаша» («Нонки на То-сан») Ютаки Асо, созданный в 1924 году для газеты «Хоти», специально чтобы подбодрить пострадавших в ужасном землетрясении 1923 года в провинции Канто, когда был почти полностью разрушен Токио и его окрестности.

Почти сразу же наиболее популярные комиксы начали собирать и издавать в виде книг. Это уже была идея, на тот момент в Америке не известная, но сыгравшая ключевую роль в истории японского комикса. Сюжеты этих произведений, в основном, были комедийные и сатирические, в них изображалось и высмеивалось современное

японское общество.

Уже в начале века начали издаваться и детские комиксы. Здесь нельзя не упомянуть три журнала издательства «Кодансya» – «Сёнэн Клаб» (начало издания – 1914 год), «Сёдзё Клаб» (начало издания – 1923 год) и «Ёнэн Клаб» (начало издания – 1923 год), соответственно, для мальчиков, девочек и малышей. Они просуществовали до 50-х годов и послужили прообразами современных японских детских и юношеских журналов.

В них в том числе, помимо рассказов и статей, публиковались и детские комиксы, также впоследствии переиздававшиеся отдельно в виде книг. Важно отметить сразу же проявивший себя принцип четкого разделения аудитории манга-издания по половому и возрастному признакам.

Аниме 1920-х годов

В 1920-е годы обычная длина анимационного фильма в Японии не превышала 15 минут. Практически вся тогдашняя анимация делалась в крошечных домашних студиях художниками-одиночками и финансировалась кинематографическими и кинопрокатными фирмами в обмен на право проката. Производство анимации финансировали, в частности, такие компании как «Асахи Кинема», «Такамаса Эйга», «Иокогама Синема Кёкай» и некоторые другие.

Уже тогда возникла характерная для японской аниме-индустрии система студийного подряда, когда крупная компания финансирует производство анимации на небольших студиях, получая все прокатные права и доходы с продаж, выплачивая производителю лишь изначально оговоренную контрактом сумму.

С одной стороны, это способствует художественному разнообразию продукции, так как на каждой небольшой студии-производителе работает собственная команда дизайнеров и аниматоров, реализующая в своих работах уникальный студийный стиль. Они могут не отвлекаться на последующее прокатное сопровождение аниме, целиком посвящая себя творчеству.

С другой стороны, это значительно сокращает доходы, которые аниматоры могут получить от производства даже очень популярного фильма, поскольку они не могут рассчитывать на проценты от прибылей. Поэтому аниматорам приходится компенсировать качество количеством, не имея типичной для американских и европейских аниматоров возможности несколько лет заниматься производством одного фильма.

Обычно аниматоры либо использовали западные сюжеты, скажем, популярный американский комикс и мульт-сериал «Кот Феликс», либо, гораздо чаще, – экранизировали классические китайские и японские сказки, рисуя их как в стиле традиционной японской графики, так и в европейских стилях. Наиболее заметными аниматорами эпохи немого кино считаются Дэкотэн Симокава, Дзунити Коти, СэйтароКитаяма, Санаэ Ямамото, Мурата Ясудзи и Офудзи Нобору, вырезавший своих персонажей из бумаги (так называемая «*силуэтная анимация*»).

Фильм Санаэ Ямамото «Гора, на которой оставляли умирать старух» (1924) считается самым старым дошедшим до нас японским анимационным фильмом.

Времена милитаризма

Середина 1920-х годов – это эпоха мирового экономического кризиса, больно ударившего и по Японии. Японская промышленность задыхалась без ресурсов, но в стране не было денег их закупать. Росло не только обнищание населения, но и его вовлечение в рабочее движение по образцу уже победившего в Российской империи. Также политизировалась и интеллигенция.

Однако, после прихода к власти императора Хирохито (годы правления – 1926-1989) и наступления эпохи Сёва политическую власть все более и более начали захватывать амбициозные военные, воодушевленные победой в русско-японской войне.

Усилилась политическая цензура, началось активное преследование и казни либералов и социалистов. К началу 1930-х контроль военных над правительством страны был почти абсолютен. В 1931 году Япония оккупировала Манчжурию, создав там марионеточное государство Манчжоу-Го, за что в 1933 году была исключена из Лиги Наций.

В массовой культуре Японии также усилились милитаристские настроения, поддерживаемые военными цензорами. Понявшие «намек» правительства художники постепенно переключились на пропаганду «японских национальных ценностей».

Нежелающие следовать этим путем или садиться в тюрьму авторы уходили в создание детских и эротических комиксов. Последние становились все более и более популярны, так как скабрезный юмор – непременный элемент военной культуры (напомним, что аналогичный юмор был популярен и во времена сёгуната Эдо, и в России времен «национального подъема» 1905-1914 годов). Сатира постепенно

заменялась бодрическим юмором или высмеиванием «отдельных недостатков».

Художественным символом эпохи стала популярнейшая детская манга Суйхо Тагавы «Норакуро» («Норакуро», 1931-1941), печатавшаяся в журнале «Сёнэн Клаб» и повествовавшая о приключениях незадачливого пса-вояки Норакуро, постепенно проходящего все военные чины от рядового до капитана в пародийной армии животных. Со временем эти приключения становились все менее юмористическими и все более бравурно-военными, однако, «Норакуро» все равно был запрещен в 1941 году как «насмешка над доблестной японской армией». Тем не менее, в 1934 году аниматор Мицуё Сэоснял по мотивам этой манги одноименный 11-ти минутный фильм, имевший большой успех.

Другая популярная манга этого периода – «Приключения Данкити» («Бокэн Данкити», 1933-1939) Кэйдзо Симады, рассказывала о предприимчивом пареньке, попавшем на остров в Тихом океане и научившем туземцев поклоняться японскому флагу (символу власти императора) и давать отпор иностранным захватчикам.

Еще одна манга этого времени – «Быстрый Таро» (Спидо Таро) Сако Сисидо была создана под явным влиянием американских комиксов и боевиков и рассказывала о маленьком мальчике, который путешествует по всему миру, сражаясь с международным заговором. При этом он водит машины, летает на самолете и даже прыгает с парашютом. Отметим также, что многие детские комиксы этого периода были цветными, что вообще никогда не было характерно для Японии до этого, и не характерно сейчас.

Менее военно-ориентированным был чрезвычайно популярный семейный комикс «Малышка Фуку» («Фуку-тян») Рюити Ёкоямы, выходивший с 1936 по 1971 год. В нем рассказывалось о маленькой девочке, проделки которой помогают людям переживать трудности военного (а затем и после военного) времени.

Несмотря ни на что, американское и европейское кино продолжало показываться в Японии до начала Второй Мировой. Также была весьма популярна американская анимация, находившаяся, в свою очередь, под влиянием американских военных настроений, а потому созвучная политике, проводившейся японской цензурой.

Из достижений анимации стоит отметить создание в 1932 году *Кэндзо Масаокой* первой чисто анимационной студии «Масаока Филм Продакшн» («Masaoka Film Production»). В 1933 году он снимает на ней первый японский звуковой анимационный фильм «*Сила и*

женщины мира» («Тикара то Онна но Ёнонака»).

Вторая Мировая война

С 1937 года, когда Япония начала интервенцию в Китай и развязала масштабную японо-китайскую войну, на зрителей и читателей буквально обрушился поток комиксов и анимации агитационного содержания. Осознавая их ценность, правительство не только координировало их создание, но и поддерживало его материально. Была создана организация «Син Ниппон Мангака Кёкай» («Новый японский союз создателей манги»), печатный орган которой, журнал «Манга», выходил до самого конца войны даже в периоды отчаянной нехватки бумаги.

Несколько вдали от этих событий оказался выход в 1940 году первого японского научно-фантастического (НФ) комикса – «Путешествие на Марс» («Касэй Танкэн») Таро Асахи и Нобору Осиро. Он рассказывал о маленьком мальчике, который во сне вместе с собакой и кошкой отправился на космической ракете к Марсу. Комикс был нарисован в три цвета, в нем подробно показывались марсиане и ракеты, и даже были вклеены настоящие фотографии Луны.

Уже упоминавшийся Рюити Ёкояма в 1943 году в журнале «Манга» опубликовал фантастический реваншистский комикс «Воин науки приходит в Нью-Йорк» («Кагаку Сэнси Нью-Йорк ни Сюцугэн су»). В нем впервые в истории манги была предложена концепция «*огромного боевого робота*», сыгравшая ключевую роль в последующей истории аниме.

Сохранилась полулегендарная история о том, как в 1942 году в Токио был устроен «закрытый» показ двух трофейных американских фильмов – «Унесенных ветром» и диснеевской «Белоснежки и семи гномов». На показе присутствовали правительственные чиновники и кинематографисты, в том числе молодой Акира Куросава.

Особенно зрителей поразила именно «Белоснежка», потому что она была цветная (первый японский цветной фильм был сделан только в 1951 году). Согласно легенде, был сделан неофициальный, но неутешительный вывод о решительном превосходстве американского киноискусства над японским.

В том же 1943 году, по решению правительства, Мицуё Сэо поручили снять первый большой японский анимационный фильм, естественно, агитационного содержания. Им стал 37-минутный «Момотаро — морской орел» («Момотаро но Умиваси»). В нем в

аллегорической форме воспроизводилось знаменитое нападение японской авиации на базу американских ВМС в Пирл-Харборе. Сделан он был для того, чтобы «правильно» рассказать об этом событии детям. Все персонажи этого фильма были разнообразными, но неизменно героическими зверюшками.

В 1945 году Мицуё Эдзо снял продолжение истории Момотаро – «Момотаро — божественный воин» («Момотаро Уми но Синпэй»). Он рассказывал о героических операциях человекообразных зверюшек-морских пехотинцев по освобождению Индонезии и Малайзии от карикатурных рогатых чертей, под которыми подразумевались американцы.

Через четыре месяца после выхода на экраны этого фильма Япония капитулировала, но он успел произвести впечатление на юного Сигэру Тэдзуку, который, посмотрев этот фильм, твердо решил когда-нибудь стать аниматором. Однако, это уже была другая история…

Оккупация Японии

После капитуляции в 1945 году в жизни Японии наступили черные времена оккупации. Экономика находилась в глубоком кризисе. Большая часть кинотеатров была разрушена бомбардировками. Однако, как часть плана послевоенного преобразования Японии, США восстановили значительную часть разрушенных кинотеатров и начали масштабный ввоз своей кинопродукции в Японию.

В разрушенной стране не было других развлечений, кроме кинотеатра, и толпы японцев выстроились к кассам. В числе прочих были и анимационные фильмы братьев Флейшер – «Морячок Попай» и «Путешествия Гулливера», сериал Пола Терри «Майти Маус», Уильяма Ханны и Джозефа Барберы – «Том и Джерри», «Дятел Вуди» Уолтера Ланца и многие другие. Многие из них уже были цветные.

Японские аниматоры были поражены техническим превосходством этих фильмов. Им стало очевидно, что будущее коммерческой анимации не за индивидуальными работами художников, как это было раньше, а за крупными анимационными студиями по образцу американских.

Первой такой студией стала «Ниппон Дога», созданная в 1946 году Кэндзо Масаокой и Санаэ Ямамото. Их первым мультфильмом стал фильм Масаоки 1947 года «Котенок Тора-тян» («Сутэнеко Тора-тян»).

В том же 1947 году *КонИтикава* на киностудии «*Тохо Эйга*» создал первый в истории Японии кукольный мультфильм – «Маленькая послушница» («Мусумэ Додзёдзи»).

Естественно, впрочем, что эти фильмы имели скорее символическое и экспериментальное, чем коммерческое значение. А фильм 1948 года режиссера Мицуё Сэо и студии «Ниппон Дога» «Королевский хвост» («Осама но Сиппо») был просто запрещен как «коммунистический».

Возвращение к мирной жизни

В 1951 году Япония заключила мирный договор в Сан-Франциско, и режим оккупации был окончательно снят. Теперь американская анимация уже не насильно ввозилась в Японию, а закупалась японскими прокатчиками. В течение всей первой половины 1950-х годов по экранам Японии прошли все полнометражные мультфильмы студии Уолта Диснея – «Белоснежка и семь гномов», «Бэмби», «Пиноккио», «Золушка», «Алиса в Стране Чудес», «Дамбо» и «Фантазия».

Японским аниматорам стало окончательно понятно, что для того, чтобы иметь возможность конкурировать с Диснеем, надо выпускать полнометражные аниме-фильмы. В 1953 году киностудия «Тоэй» купила «Ниппон Дога» (которая тогда уже была переименована в «Нитидо Эйга-ся»), и к 1956 году преобразовала ее в свое подразделение – «Тоэй Дога» под руководством Хироси Окавы.

«Тоэй Дога» была первой настоящей японской анимационной студией нового, американского типа. Их первым фильмом стал все еще черно-белый и короткометражный «*Котячьи царапки*» («Конэко но Ракугаки», 1957) режиссера *Мори Ясудзи*.

Настоящим достижением студии стал выход в 1958 году первого японского полнометражного и цветного фильма – 78-минутной ленты «Легенда о Белой Змее» («Хакудзядэн») режиссера Тайдзи Ябуситы. Это была история, навеянная китайской мифологией, о любви парня и девушки, которая в прошлой жизни была белой змеей. Фильм произвел настолько сильное впечатление на Хаяо Миядзаки, который тогда оканчивал школу, что тот на всю жизнь «заболел» анимацией.

Параллельно студии «Тоэй Дога» Рюити Ёкояма в 1955 году создал менее значительную, но тоже известную в то время анимационную студию «Отоги».

Вторым полнометражным проектом студии «Тоэй Дога» стал «Юный Сасукэ Сарутоби» («Сёнэн Сарутоби Сасукэ», 1959) режиссера Акиры Дайкубары. Это история молодого ниндзя, наследника древнего искусства, сражающегося, чтобы освободить людей от тирании клана военных и их демонического предводителя. Действие

фильма, естественно, происходит в японское Средневековье.

Первые полнометражные фильмы студии «Тоэй Дога» технически очень напоминали полнометражные фильмы студии *Уолта Диснея* – производство каждого занимало около года, это были масштабные экранизации народных (только японских и китайских, а не европейских) сказок с большим количеством персонажей-животных. Некоторые из них даже попали в американский прокат, но там провалились, и на два десятилетия японская анимация практически исчезла с экранов США.

Тем не менее, с самого начала было ясно, что движется японская анимация по иному пути. Сказывались совершенно иные культурные традиции и графики, и сюжета. В отличие от американской анимации, в аниме не чувствовалась традиция мюзикла, фильмы были существенно серьезнее, а сюжеты – драматичнее.

Расцвет манги

В отличие от аниме, которое до середины 1950-х находилось в некотором «загоне», манга в эти годы развивалась достаточно бурно. Она не требовала значительных капиталовложений, а уже сложившиеся читательские традиции позволяли манге не заботиться о конкуренции с иностранной продукцией. Цензура была ослаблена, начали выходить новые журналы, активно печатавшие мангу.

Среди мангак, получивших известность в этот период, особенно стоит отметить двух ныне покойных авторов. Во-первых, это Матико Хасэгава, начавшая в 1947 году печатать в газете «Асахи» один из самых популярных комиксов в истории Японии – «Госпожа Садзаэ» («Садзаэ-сан», 1947-1974). Он рассказывал историю простой японской девушки Садзаэ и ее семьи, с юмором пытающихся сначала пережить тяжелые времена оккупации, а затем найти свое место в жизни в период подъема экономики страны. Оптимизм этого произведения пришелся по сердцу японцам, и до сих пор эта манга входит в число наиболее издаваемых в Японии книг.

Второй, более известный и значительный автор – это уже упоминавшийся Сигэру Тэдзука, взявший еще в детстве псевдоним «Осаму». Окончив школу, юный Тэдзука, уже тогда неплохой художник, мечтал стать аниматором. Но в его родной Осаке такой возможности не было, и он решил пойти более простым путем – стать мангакой.

Осака переживала в тот момент бум дешевых черно-белых комиксов. Они издавались на грубой бумаге низкого качества, стоили

невероятно дешево, издатели практически ничего не платили художникам, но зато позволяли им любые эксперименты.

Не упустив своего шанса, двадцатилетний Тэдзука, в те времена – студент медицинского факультета (который он, кстати говоря, впоследствии успешно закончил), выпускает в 1947 году мангу «Новый Остров Сокровищ» («Син Такарадзима»).

Во многом это была революция в мире японских комиксов. Создавая его, Тэдзука активно применял доселе не использовавшиеся в манге «кинотехнологии» – показ действия с разных точек зрения, крупные планы, «растягивание» одной сцены на несколько рисунков, активное использование звуковых эффектов и подчеркнутое изображение фаз движения. Фактически, манга Тэдзуки была макетом анимационного фильма, являясь при этом совершенно цельным и интересным произведением.

Успех превзошел все ожидания. Было продано несколько сотен тысяч копий. Тэдзуке немедленно предложили работу несколько известных токийских детских журналов. В журнале «Манга Сёнэн» он начал публиковать мангу «Император Джунглей» («Джангл Тайтэй», 1950-1954), а в журнале «Сёнэн» – мангу «Посол Атом» («Атом Тайси»), вскоре переименованную в «Могучий Атом» («Тецуван Атом», 1952-1968). Подробнее о них мы расскажем ниже, когда будем говорить об их экранизации.

Явление Тэдзуки в мир манги произвело революцию. Новый стиль – сочетание сложного, серьезного сюжета, графики в анимационном стиле и отсутствие необходимости следовать сложившимся штампам привлекло множество молодых талантливых авторов, бросившихся разрабатывать открывшуюся им ниву.

Манга окончательно оформилась как совершенно самостоятельный вид литературы, разделилась на множество жанров и поджанров. Основной раздел, как уже упоминалось, проходил по линии «манга для парней»/«манга для девочек» (*сёнэн-манга*/*сёдзё-манга*).

Родоначальником сёдзё-манги также стал Тэдзука, опубликовав в девичьем журнале «Сёдзё Клаб» мангу «Рыцарь с ленточкой» («Риббон но Киси», 1953-1956, 1958, 1963-1966) о приключениях девушки, переодевающейся рыцарем, чтобы совершать разнообразные подвиги. Как и все произведения Тэдзуки этого периода, она произвела фурор, на сей раз – среди женской аудитории, и вскоре множество художниц начали создавать «особую» мангу для девушек.

Отметим, что «половое» разделение манги всегда подчеркивалось и половой принадлежностью творцов. Случаи, когда автор создает мангу

«чужого» пола (самый известный пример – Румико Такахаси, пишущая сёнэн-мангу), не столько опровергает, сколько подтверждает правило, поскольку и в такой манге проявляются особенности гендерного («полового») менталитета автора.

Заключение

Мы подошли к волнующему моменту – возникновению мира современной японской анимации. Отсюда рассказ о манге будет исключительно отраженным, а наше основное внимание будет направлено на историю аниме.

Связано это с тем, что самый объем материала – манга, изданная с начала 1960-х до наших дней, требует для одного лишь освоения и осмысления многих лет упорного труда. С другой стороны, абсолютное большинство этой манги представляет для неяпонских читателей лишь теоретический интерес, поскольку она недоступна и никогда в обозримое время не будет доступна в переводах. Насколько нам известно, такая работа (полное изложение истории современной манги) до сих пор не была создана ни в Японии, ни в других странах.

Подробное, или даже конспективное, но достаточно полное изложение истории манги второй половины XX века – это тема для многотомного труда. К сожалению, в данный момент мы не располагаем возможностью произвести и представить на суд общественности такую работу, поэтому оставляем ее на будущее. А в этой книге изложим лишь то, что собирались изложить с самого начала, – историю японской анимации, конечно, упоминая ту мангу, на основе которой делались те или иные фильмы.

Новая японская анимация (1960-1970)

Тэдзука и появление аниме

Третьим крупным проектом студии «Тоэй Дога» стал фильм «*Путешествие на Запад*» («Саю-ки», 1960) режиссера *Тайдзи Ябуситы*. Это была экранизация манги Тэдзуки «*Большое приключение Гоку*» («Гоку но Дайбокэн», 1952-1959).

Ее главным героем был персонаж популярнейшего на Дальнем Востоке средневекового китайского романа У Чэнъэня «Путешествие на Запад» – предприимчивый и неунывающий Сунь Укун, Повелитель Обезьян. В Японии он был известен под именем Сон Гоку и впоследствии стал персонажем многих комиксов и аниме-фильмов, сюжеты которых, впрочем, довольно сильно отличались друг от друга и от романа-первоисточника.

Манга Тэдзуки не была исключением и представляла собой очень вольный и «детский» вариант приключений Гоку, который должен отправиться на Запад и добыть там священные *сутры* – буддийские религиозные тексты.

Естественно, что Тэдзуку привлекли к созданию этого фильма. Как уже отмечалось выше, он сам давно мечтал принять участие в создании аниме и с радостью принял это предложение. Также вместе с ним над этим фильмом работал его коллега и друг – известный в будущем мангака Сётаро Исиномори.

Работая над фильмом, Тэдзука заинтересовался положением вещей в национальной анимации и был удручен тем, что японская анимация все-таки не имеет того успеха, который имеет в Японии анимация американская.

В тот момент в Японии активно развивалось телевизионное вещание, и ТВ-экраны заполняли американские мультфильмы, среди которых особой популярностью пользовалась продукция студии «Ханна-Барбера» («Hanna-Barbera»).

Увлеченный успехом американских анимационных ТВ-сериалов и ростом популярности среди японской читателей научной фантастики (в том числе и самого Тэдзуки), он предложил скрестить два этих

жанра и начать выпускать малобюджетную японскую ТВ-анимацию, привлекающую зрителей не техническим совершенством, а оригинальными и увлекательными сюжетными линиями, основанными на мотивах, взятых из научной фантастики.

В 1961 году Тэдзука основал собственную анимационную студию «Муси Продакшнс» («Mushi Productions»). «Для разминки» он выпустил в 1962 году некоммерческий экспериментальный фильм «*История одной улицы*» («Ару Матикадо но Моногатари»). Это было поэтичное, музыкальное и символическое зрелище, рассказывающее историю целого государства через показ сцен из жизни всего лишь одной улицы. Фильм имел яркую антивоенную и антитоталитарную направленность.

В 1961 и 1962 году студия «Тоэй Дога» продолжала создание полнометражных цветных анимационных фильмов, выпустив, соответственно, «Андзю и Дзусио-мару» («Андзю то Дзусио-мару») и «1001 ночь – Приключения Синбада» («Арабиан Найт Синбад но Бокэн»), оба – режиссера Тайдзи Ябуситы.

Первый из них – это экранизация древней японской легенды о юноше, семья которого была продана в рабство, и которому, повзрослев, пришлось проделать огромный и опасный путь пешком в поисках своей матери. В дальнейшем эта история неоднократно экранизировалась, и в аниме, и в кино. Второй фильм – это экранизация классического фрагмента «Сказок 1001 ночи».

Ободренная успехом своей первой работы, в январе 1963 года команда студии «Муси» начала производство и показ первого значительного японского черно-белого анимационного ТВ-сериала «*Могучий Атом*» («Тэцуван Атом», 1963-1966).

Это был, однако, не первый японский анимационный ТВ-сериал. Самым первым был «*Календарь в картинках студии Отоги*» («Отоги Манга Кэлэндар», 1962-1964) уже упоминавшейся выше студии «Отоги». Тем не менее, сейчас историю ТВ-аниме принято начинать именно с «Могучего Атома».

Это был детский фантастический сериал о приключениях смелого и умного мальчика-робота по имени Атом. В отличие от большинства анимационных ТВ-сериалов, выходивших до этого, у «Могучего Атома» был *мета-сюжет*. Это значило, что, помимо отдельных сюжетов в каждой отдельной серии, в нем был один общий сюжет, проходящий через весь сериал и делающий его единым произведением.

На протяжении развития мета-сюжета появлялись и исчезали

новые главные герои, у них изменялся характер, они взрослели и старели. Важным персонажем этого сериала стал один из главных отрицательных героев – «брат» Атома, также андроид, но выглядящий не как мальчик, а как взрослый молодой человек. У него была девушка, влюбленная в него, но страдающая от излишне гордого и самоуверенного характера этого андроида.

Уже одна эта сюжетная линия, сейчас кажущаяся немудреной, ставила этот сериал в повествовательном отношении выше не только всех существовавших на тот момент анимационных сериалов, но и большинства популярных детских комиксов. А ведь были и другие сюжетные линии, также ранее не встречавшиеся в японской анимации, и выводившие ее на принципиально новый уровень повествования.

Первые сёнэн-сериалы

Успех «Могучего Атома» был столь значителен, что уже к концу 1963 года в Японии было создано еще четыре студии телевизионной анимации, не считая ТВ-подразделения студии «Тоэй Дога».

Наиболее значительной из них сразу стала «Теле-Картун Джапан» («Tele-Cartoon Japan»), начавшая выпуск в 1963 году двух ТВ-сериалов. Первым из них был первый анимационный ТВ-сериал об «*управляемых огромных роботах*» – «*Железный человек номер 28*» («Тэцудзин 28-го», 1963-1965) по мотивам манги *Ёкоямы Мицутэру*.

В нем, однако, ребенок управлял огромным роботом с помощью дистанционного управления, а в дальнейшем закрепилась идея управления роботом, сидя в нем («*пилотирования*»). Это вносило в сюжет возможность гибели пилота во время управления роботом, что значительно поднимало градус повествования.

Вторым ТВ-сериалом «Теле-картун Джапан» стала «Деревня отшельника» («Сэннин Бураку», 1963) – первый японский сатирический аниме ТВ-сериал, высмеивающий разнообразные человеческие пороки.

Уже к 1964 году сложился канон ТВ-сериала направления сёнэн-аниме. Его главным героем должен был быть мальчик, либо изначально обладающий, либо наделенный необычайными свойствами и умениями, а также имеющий четко сформулированную цель, для достижения которой он должен использовать эти умения и свойства. Преодолевая внешние и внутренние препятствия, заводя друзей и врагов, мальчик учится жизни и постепенно взрослеет. Характерно, что романтические отношения в этих сериалах либо не присутствуют вовсе, либо достаточно редуцированы. Часто девочки/девушки

присутствуют только на правах «боевого товарища».

Очевидно, что речь идет о классическом мифологическом «сюжете взросления», давно известном в культурологии. И художественный интерес представляет не столько сам этот сюжет, сколько все то разнообразие приемов и идей, которое японские аниматоры используют для расцвечивания этой широко известной концепции.

В 1964 году Тэдзука выпускает первый в истории Японии полнометражный анимационный фильм по мотивам ТВ-аниме сериала – «Могучий Атом – Космический герой» («Тэцуван Атом Утюу но Юся»). С этого момента и до начала 80-х основную часть полнометражной анимационной продукции Японии постепенно стали составлять именно такие фильмы – продолжения популярных ТВ-сериалов.

Из других значительных событий 1964 года отметим основание одной из крупнейших анимационных студий Японии – «Токио Муви Синся» («Tokyo Movie Shinsha») или «TMS».

В 1965 году «Муси» начала выпускать свой первый цветной ТВ-сериал «*Император Джунглей*» («Джангл Тайтэй», 1965-1966), режиссером которого стал молодой аниматор Ринтаро из команды учеников Тэдзуки. В основе его также лежала манга Тэдзуки, и повествовал он о приключениях львенка Лео, рано потерявшего своего отца – Царя Зверей и путешествующего по миру, чтобы потом вернуться и отомстить убийце отца – своего дяде. В основу канвы сюжета, как нетрудно догадаться, был положен сюжет «Гамлета». Впоследствии на основе идеи этого сериала был создан диснеевский «Король Лев».

В том же 1965 году выходит ТВ-фильм студии «Муси» «Новый остров сокровищ» («Син Такарадзима») по мотивам уже упоминавшейся выше манги Тэдзуки. Вообще, в 60-х экранизируется большая часть манга-сериалов Тэдзуки, принося ему солидные доходы.

В этом же году братья Ёсида (Тацуо, Кэндзи и Тоёхару) создают ТВ-аниме студию «Тацуноко Продакшн» («Tatsunoko Production») и выпускают свой первый сериал – «Космический Ас» («Утюу Эйс», 1965-1966), вполне соответствующий канону сёнэн-аниме.

Тогда же выходит полнометражный фантастический аниме-фильм студии «Тоэй Дога» «Космические путешествия Гулливера» («Гулливер но Утюу Рёко», 1965), в котором свою первую значительную работу получил аниматор Хаяо Миядзаки.

Рождение сёдзё-аниме

В 1966 году студия «Тоэй Дога» выпускает первый и невероятно успешный аниме-сериал для девочек (*сёдзё-аниме*) – «*Ведьма Салли*» («Махоцукай Салли», 1966-1968), основанный на манге *Ёкоямы Мицутэру «Ведьма Санни»*, которая, в свою очередь, была основана на американском ТВ-сериале (не анимационном) «*Ведьмочка*» («Bewitched»). Имя главной героини было изменено из-за расхождений с авторскими правами фирмы «Сони» («Sony») на торговую марку «Санни». Первые семнадцать серий были черно-белые, остальные – цветные.

Также как и сёнэн-аниме, сёдзё-аниме рассказывает историю взросления, только не мальчика, а девочки. Соответственно, главным героем такого сериала является девочка. Сюжет часто связан с превращениями главной героини или с высвобождением каких-то ее скрытых способностей (мифологическое отражение физиологических процессов женского взросления). В дальнейшем для этих сериалов стали характерны сложные романтические истории.

Это был не только первый сериал для девочек, но и первый сериал о *«девочках-волшебницах» («махо-сёдзё») – один из наиболее интересных подтипов сёдзё-аниме*. Вторым таким сериалом считается «*Секрет Акко-тян*» («Химицу но Акко-тян», 1969-1970), созданный по мотивам манги *Фудзио Акацуки* и определивший дальнейшее развитие канона этого жанра – обычная девочка/девушка получает магический предмет, с помощью которого она может превращаться в кого-то другого (обычно в волшебное существо) и помогать в таком виде людям. Также у нее есть маленький волшебный помощник, обычно животное (очень часто – кошка). Подробнее о каноне сериалов о «девочках-волшебницах» – в следующей главе.

Сама же «Ведьма Салли» представляла собой историю принцессы Волшебной Страны, которая вместе с младшим братом, сестрой и котом отправилась жить на Землю и учиться в обычной японской школе. Салли – очень добрая, умная и жизнерадостная волшебница, помогающая своим друзьям выпутываться из разнообразных бед с помощью своей магии. Ее родители – король и королева, уважают выбор дочери, но ни на минуту не дают ей забыть о ее будущих королевских обязанностях.

В этом сериале впервые возник очень важный мотив аниме – утверждение превосходства самой обычной жизни в современной Японии над любой другой, в том числе над самой невероятной и экзотической. Нам этот мотив представляется очень важным, так как он воспитывает в зрителях оптимистический взгляд на жизнь. Дети и

подростки учатся видеть достоинства своей жизни и необычное даже в обычном быту.

Аниме конца 1960-х

В том же 1966 году начинает выходить еще один популярнейший сёнэн-сериал студии «Тоэй» – «Киборг 009» («Cyborg 009») по мотивам манги Сётаро Исиномори, а также появляется очередной некоммерческий полнометражный фильм Тэдзуки «Картинки с выставки» («Тэнранкай но Э»), содержащий нарисованные в разных стилях сатирические изображения «типичных» характеров людей.

В 1967 году начинается производство ТВ-сериала студии «Тацуноко» под названием «На старт! Внимание! Марш!» («Mach Go Go Go», 1967-1968), первого аниме-сериала на спортивную тему. Он повествовал о приключениях и победах юного авто-гонщика и его друзей и соперников.

В этом же 1967 году начинает выходить аниме ТВ-сериал по мотивам первой сёдзё-манги Тэдзуки – уже упоминавшейся выше манги «Рыцарь с ленточкой» («Риббон но Киси», 1967-1968).

В 1968 году выходит первый спортивный сериал, посвященный самой популярной японской игре того времени – бейсболу. Он назывался «*Звезда Гигантов*» («Кёдзин но Хоси», 1968-1971). Уже в следующем году выходит первый спортивный аниме ТВ-сериал для девочек, посвященный волейболу, – «*Лучшая подача*» («Attack no. 1», 1969-1971) по мотивам манги Тикако Урано. Оба они были выпущены на студии «TMS», очень понравились зрителям и заложили многие дальнейшие «каноны» аниме для подростков на спортивные темы.

В этом же 1968 году команда молодых сотрудников студии «Тоэй Дога» во главе с режиссером Исао Такахатой и аниматором Хаяо Миядзаки выпустила один из первых культовых аниме-фильмов – «*Приключения Хорса – храброго солнечного принца*» («Таиё но Одзи Хорс но Дайбокэн»).

Он был сделан в период конфликта профсоюза «Тоэй Дога» (который возглавляли Миядзаки и Такахата) и руководства компании. Этот конфликт отразился как на сюжете фильма (главная идея которого – объединение перед лицом опасного и сильного противника), так и на его прокатной судьбе.

Выпустив фильм в прокат всего на 10 дней, руководство компании поставило в вину Такахате полученные в результате небольшие кассовые сборы (на самом деле, очень неплохие для 10 дней) и понизило его в должности.

Тем не менее, фильм многие посмотрели, и он стал особенно популярен среди студентов (напомним, что это период массовых студенческих выступлений во всем мире). Это был первый аниме-фильм, завоевавший столь взрослую аудиторию. Также он считается первым фильмом «канона Миядзаки» и первым фильмом, над которым Миядзаки работал вместе с Такахатой.

В 1969 году начал выходить самый долгий в истории человечества телевизионный анимационный сериал – «*Садзаэ-сан*» («Садзаэ-сан») по мотивам уже упоминавшейся манги *Матико Хасэгавы*. Его показ не закончен по сию пору, уже несколько поколений японцев выросли, наблюдая за приключениями Садзаэ и ее семьи.

В том же 1969 году вышли два хорошо известных в России фильма студии «Тоэй Дога» – «*Кот в сапогах*» («Нагагуцу о Хайта Нэко») режиссера *Кимио Ябуки* (его главный герой стал символом студии) и «*Корабль-призрак*» («Сора Тобу Юрэйсэн») режиссера *Икэды Хироси*. В оба эти фильмаМиядзаки внес существенный вклад, и оба они сейчас считаются классикой японского детского кино.

В этом же 1969 году Тэдзука, расширяя возможности и границы искусства аниме, создал первый полнометражный аниме-фильм «для взрослых» – «*1001 ночь*» («Сэня Ития Моногатари») по мотивам знаменитых арабских эротических сказок. Это был первый полнометражный эротический мультфильм в мировой истории.

В 1971 году тот же Тэдзука выпустил полнометражное аниме «*Клеопатра*» («Cleopatra») – смелую эротическую пародию на исторические фильмы из римской жизни с множеством намеренных несообразностей и анахронизмов.

Заключение

Подводя некоторые итоги, можно сказать, что в 1970-е годы аниме вступило уже сформировавшимся коммерческим искусством, гораздо более популярным в Японии, чем какая-нибудь другая национальная анимация у себя на родине.

Были заложены основные жанры – научная и сказочная фантастика, пародия, сатира и юмор, спорт и истории из жизни. Аниме четко разделилось на «мужское» и «женское» и вышло за пределы «искусства только для маленьких детей». Заявили о себе или начали работать по специальности многие из тех, кого позже назовут «классиками аниме». Начала активно развиваться торговля сопутствующими товарами – записями песен, книгами, костюмами, игрушками. Аниме становилось «одним из важнейших искусств»

японской массовой культуры.

Классика 1970-х (1970-1979)

Эпоха телевидения

1970-е годы в истории аниме без преувеличения можно назвать эрой телевидения. Основная часть анимационных фильмов, оказавших существенное влияние на дальнейшее развитие истории аниме, были именно телевизионными сериалами.

Их формат был разработан еще Тэдзукой и его коллегами в начале 1960-х – одна серия длиной около 23-25 минут в неделю (всего около 30 минут вместе с блоком рекламы), показываемая в строго определенное телеканалом для этого сериала время (т.н. «временной слот»). Продолжительность сериала определялась его популярностью: более популярные сериалы шли дольше, менее популярные – быстро заканчивались. Но обычно сериалов короче 20-30 серий в 1970-е не делалось.

Полнометражные аниме-фильмы, как правило, создавались только как продолжения популярных ТВ-сериалов – в условиях жесткой конкуренции трата ресурсов на создание рекламно «не раскрученных» фильмов могла обернуться для студий финансовыми катастрофами. Заметим, что эта тенденция сохраняется до сих пор.

Сюжеты ТВ-сериалов строились по принципу *эпизодности* – важно было посмотреть только первые серии, в которых зритель знакомился с главными героями, и последние, в которых наступала развязка. Между ними же шло множество серий, каждая из которых представляла собой отдельную историю из жизни главных героев, и потому эти серии можно было пропускать или даже смотреть в другом порядке.

Постепенно, однако, наблюдалась тенденция миграции сюжетов в сторону единых длинных «саг», в которой каждая серия – продолжение сюжета предыдущей. В дальнейшем ни одному из этих способов построения сюжета не удалось вытеснить другой, и сейчас они счастливо сосуществуют. Обычно «эпизодная» организация была характерна для детских сериалов, а «саговая» (*мета-сюжетная*) – для подростковых.

Происходило и изменение аудитории аниме. Если ранее ее основой были маленькие дети и младшие подростки 10-12 лет, то теперь

поколение зрителей первых аниме уже подросло, но все еще интересовалось «*мультиками*». Поэтому начинают появляться и сериалы, рассчитанные на зрителей среднего и даже старшего подросткового возраста.

Набор основных жанров практически не изменился – сказки, научная фантастика, исторические легенды, экранизации. Поскольку с этого момента история аниме развивалась, в основном, внутри жанров, мы сочли необходимым наш дальнейший рассказ также поделить на жанровые разделы.

«Девочки-волшебницы»

Грандиозный успех вышедших в конце 60-х двух ТВ-сериалов о девочках, обладающих магическими способностями («Ведьма Салли» и «Секрет Акко-тян»), предопределил появление целого жанра аниме – аниме о «*девочках (или девушках)-волшебницах*» («*махо-сёдзё*»).

Активно разрабатывать эту золотую жилу начала крупнейшая японская анимационная компания «Тоэй Дога». Уже ее второй сериал, «*Секрет Акко-тян*», как уже отмечалось выше, задал основной мотив сериалов о «махо-сёдзё»: главная героиня, обычная школьница, каким-то образом приобретает магические способности, которые она должна использовать для определенных целей. В этом ей помогают «*волшебные помощники*», небольшие разумные зверьки (наиболее часто – кошки).

Параллельно, особенно на первых порах, использовался и мотив «Ведьмы Салли» (главная героиня – существо из другого мира), однако доминирующим он не стал. Юные зрительницы предпочли героинь, похожих на них самих.

Ключевой особенностью сюжетов этих сериалов является необходимость для девочки прятать свои способности от всех, особенно от ближайших друзей.

Ей приходится вести двойную жизнь (впоследствии это нашло зрительное воплощение в идее моментального изменения внешнего вида девочки, когда она занимается магией, чтобы ее никто не мог узнать и чтобы продемонстрировать мастерство дизайнеров необычных нарядов), и, что немаловажно, ей не особенно нравится такая ситуация.

«*Девочки-волшебницы*» хотят снова стать или просто стать (если раньше ими не были) простыми школьницами и не знать ни про какую магию, однако судьба и обстоятельства не дают им такой

возможности.

Истоки такой своеобразной концепции – это сочетание классических японских патриархальных взглядов на девочку/женщину и пришедшей с Запада новой ментальности, очень внимательной к процессу взросления и становления характера. Двойственность возникших у молодежи представлений о себе и о своей роли в обществе нашла отражение в сериалах о «девочках-волшебницах», а актуальность этой проблемы вызвала огромный интерес к произведениям искусства на эту тему.

Третий «махо-сёдзё» сериал, «*Волшебница Мако-тян*» («Махо но Мако-тян», 1970-1971), однако, не во всем соответствовал вышеизложенным принципам.

Его главной героиней была юная русалочка *Мако*, дочь Повелителя Драконов (см. Приложение о японских волшебных существах), спасшая тонущего юношу по имени *Акира*, в которого она влюбилась, и, в нарушение законов Моря, превратилась в девушку и стала странствовать по миру в поисках своего тоже странствующего возлюбленного.

Отличия этого сериала от двух предшествующих были значительны. Во-первых, его героиней была девушка, а не девочка, а, во-вторых, сюжет в большей степени концентрировался на истории ее любви и разнообразных вопросах повседневной и личной жизни людей, чем на собственно магических «фокусах».

Очевидно, что этот сериал был предназначен уже не для девочек, а для девушек-подростков. Впрочем, подростки-зрители на тот момент еще по-настоящему не оценили аниме, поэтому действительно большой популярностью он не пользовался и дольше года на экране не продержался.

Затем было снято еще несколько сериалов, не особенно удачных и значительных, но закрепивших сложившийся «канон» аниме о «махо-сёдзё». Однако, в 1973 году появился сериал, основательно пошатнувший этот стандарт.

Это был ТВ-сериал «*Милашка Хани*» («Cutey Honey», 1973-1974), созданный по мотивам манги Го Нагая, – первый сериал о «махо-сёдзё», предназначенный не для девочек, а для парней-подростков.

Дело в том, что телекомпания, с которой был заключен договор на его показ, не имела в тот момент технической возможности показать его в «слот» аниме для девочек, и предложила сделать это в «слоте» других экранизаций Го Нагая – сериалов жестоких и «мужских». Выбора не было, и аниматорам пришлось адаптировать эстетику

«махо-сёдзё» для зрителей-юношей.

Именно поэтому главная героиня сериала, девушка по имени*Хани Кисараги*, узнавшая из завещания своего отца, что она – созданный им андроид, и начавшая бороться с мафией, убившей ее отца, – вполне сформировавшаяся и в духовном, и в телесном смысле девушка.

В этом сериале впервые появились *превращения (хэнсин)* главной героини, проходящие по кругу: «повседневная *одежда*» – «*нагота*» – «*магический костюм*». Также здесь впервые появилась идея магической борьбы со злом. В сюжете практически отсутствовала любовная линия, зато было много элементов научной фантастики (киборги, андроиды, фантастическое оружие).

Собственно, сейчас среди исследователей существуют различные мнения по вопросу о том, является ли этот сериал сериалом о «*девочках-волшебницах*». Но факт остается фактом: его влияние на последующую историю жанра трудно переоценить.

Последним значительным сериалом первого поколения «махо-сёдзё» следует назвать сериал «*Магичка Мэгу-тян*» («Мадзёкко Мэгу-тян», 1974-1975). В каком-то смысле он собрал в себе достоинства всех предыдущих сериалов на эту тему.

Его главной героиней была *Мэгу Кандзаки*, 15-тилетняя претендентка на трон Королевы Мира Демонов. Для проведения экзамена на этот титул она была послана на Землю, чтобы научиться жить среди людей и усовершенствовать свое искусство. Однако на Земле (действие происходит, разумеется, в Японии) она узнает значение семьи и обычной жизни – ведьмам понятие «семья» неизвестно.

Также у Мэгу есть соперница, постоянно строящая козни, и маг, принимающий «экзамен» и тоже устраивающий разные каверзы. Кроме того, у нее есть и «естественные» враги, вплоть до такого персонажа, как *Сатана*.

Это был первый сериал для девочек, где фигурирует реальное зло, а также первый сериал, где героиня – не милая, тихая и ответственная девочка. Наоборот, Мэгу – девочка с характером, бойкая, предпримчивая, часто ведущая себя как мальчишка.

Также в нем было немало эротического юмора и сцен соответствующего содержания. Поэтому аудитория этого сериала состояла и из девушек, и из парней-подростков. Он был очень популярен, и просуществовал в течение 72 серий – рекорд жанра.

В дальнейшем сериалы о «*девушках-волшебницах*» существовали в рамках вышеизложенного канона примерно до начала 1990-х.

«Большие роботы» и доблестные юноши

Если основным видом аниме для девочек и девушек были сериалы о «*девочках-волшебницах*», то среди мальчиков и юношей наиболее популярными стали сериалы о «*гигантских роботах*».

Уже в 1960-х появились первые сериалы этого направления, но честь создания канона принадлежит Го Нагаю и сериалу по мотивам его манги «*Мазингер Зет*» («Мазингер Зет», 1972-1974), созданному «Тоэй Дога». Принципиальное отличие этого сериала от предшественников заключалось в том, что юноша – главный герой находился внутри управляемого им робота, и, таким образом, как уже отмечалось, мог в бою серьезно пострадать или даже погибнуть.

Сюжет сериала был достаточно прост: двое видных ученых, доктор *Кабуто* и доктор *Хэлл* («*ад*» по-английски) во время археологических раскопок обнаружили обломки древней цивилизации, умевшей создавать огромных боевых роботов (именно здесь впервые в японском языке появилось слово «*меха*» для обозначения устройств такого рода).

Оба исследователя осознали, что технология такого рода может быть использована для завоевания мира. Доктор *Хэлл* занялся именно этим, а доктор *Кабуто* решил ему помешать и создать своего робота, способного бороться с чудовищами доктора Хэлла. Естественно, доктор *Хэлл* приказал убить доктора *Кабуто*, и его приспешникам это удалось, но перед самой своей смертью благородный ученый показал своему племяннику *Кодзи*, как управлять роботом.

В результате между доктором *Хэллом* и мировым господством оказался *Кодзи* и его огромный робот «*Мазингер Зет*», а также друзья *Кодзи* – его возлюбленная Саяка *Юми* на роботе под названием «*Афродита А*» и смешной толстяк по прозвищу *Босс* и его робот «*Босс Борот*». Эта доблестная троица на протяжении 92 серий боролась со злом, и сериал снискал себе огромную славу, а также вызвал к жизни множество продолжений и подражаний.

Новый жанр сразу же оказался под пристальным вниманием компаний, производящих игрушки и сборные модели. Они оценили перспективный рынок и начали финансировать производство сериалов о «*гигантских роботах*» в обмен на право производить игрушки по их мотивам и размещать во время показа свою рекламу.

Очевидно, что большие, сложные и разборные модели роботов, пользующиеся огромной популярностью среди детей, приносили этим компаниям бóльшую прибыль. Поэтому развитие жанра шло под лозунгом «*Больше героев, больше роботов, сложнее дизайн!*».

Авторство идеи или конструкции роботов обычно приписывалось внешним силам – инопланетянам или древним цивилизациям. Это давало простор фантазии создателей сериалов, давая им возможность использовать сложную псевдонаучную терминологию (заимствованную из научной фантастики) и придумывать правдоподобные объяснения принципов придуманной ими технологии, не будучи ограниченными достижениями современной науки. Также скоро начали эксплуатироваться идеи сборности/разборности робота, изменения им конфигурации, наличие нескольких боевых форм и разнообразие оружия.

Важнейшей частью сериалов о «*гигантских роботах*» была также проработка взаимоотношений главных героев. Обычно они объединялись в небольшую, но сплоченную и живущую вместе группу воинов, борющуюся с куда более многочисленным, но менее сплоченным злом. Соответственно, ключевыми словами, описывающим отношения героев, были «*дружба и единство*», а также «*уникальность, единственность*» – никаких других шансов на спасение Земли не было.

Все это было очень близко сердцам японской молодежи 1970-х, мужская часть которых предпочитала ставить дружбу превыше любви. Собственно, как уже отмечалось, девушки-героини этих сериалов, были скорее «*боевыми подругами*», чем «*любимыми*».

Среди значительных сериалов этого времени стоит назвать следующие: «*Роботы Гетта*» («Гетта Робо», 1974-1976), «*Инопланетный робот Грендайзер*» («UFO Robot Grendaizer», 1975-1977), «*Стальной Джиг*» («Котэцу Джиг», 1975-1976), «*Неуязвимый робот Комбаттер-V*» («Тёдэндзи Робо *Комбаттер-V*», 1976-1977), «*Межпланетный робот Дангвард Эйс*» («Вакусэй Робот *Дангвард Эйс*», 1977-1978), «*Непобедимый и единственный Дайтарн 3*» («Мутэки Кодзин *Дайтарн 3*», 1978), «Д*алтаниос, робот будущего*» («Мирай Робот Далтаниос», 1979) и некоторые другие.

Аниме-сериалы, основанные на идее сражения со злом небольшой, но сплоченной группы друзей, получили название «*сэнтай*». Помимо «*меха-сэнтая*», о котором шла речь выше, был и просто «*сэнтай*» – все то же самое, но без «гигантских роботов».

Первым и чрезвычайно популярным сериалом этого жанра стал сериал студии «Тацуноко» и Тацуо Ёсиды «*Команда ученых-ниндзя Гатчамен*» («Кагаку Ниндзя-тай Гатчамен», 1972-1974). Именно в нем впервые закрепилась формула «команды из пяти человек», каждый из которых обладает уникальными способностями, а все вместе они

составляют единую и цельную организацию.

Отметим важную концепцию, лежавшую в основе этих сериалов – двойственность науки, возможность использования ее достижений не только во благо, но и во зло. Кстати говоря, начата эта линия была еще в «Могучем Атоме» Тэдзуки. Ведь для страны, пережившей ядерную бомбардировку, идея «атома, служащего людям» была отнюдь не очевидна.

Романтический вариант научной фантастики представил в своих манга-произведениях и их аниме-экранизациях еще один виднейший мангака этого периода – Лэйдзи Мацумото.

В 1974 году появился его сериал «*Космический крейсер Ямато*» («Утюу Сэнкан Ямато»), а 1978 – сериал «*Космический пират капитан Харлок*» («Утюу Кайдзоку Кэптэн Харлок»). Особый художественный интерес в них представляли дизайны космических кораблей, выполненные в ретро-стиле и воспроизводившие внешний вид японских военных кораблей времен Второй Мировой войны.

Сюжетно оба сериала представляли собой масштабные космические саги с множеством главных героев, а также со сложными взаимоотношениями между ними и отсутствием четкого разделения на положительных и отрицательных персонажей. Тем не менее, сами понятия Добра и Зла все-таки были разделены достаточно четко (что вообще характерно для аниме 1970-х).

В основу характеров своих персонажей Мацумото положил концепции европейского романтизма начала XIX века, а также их более поздние массово-культурные подражания. Иными словами, представления о чести, достоинстве, долге у его героев были сходны с аналогичными представлениями героев Александра Дюма и Фенимора Купера.

Именно поэтому сериалы Мацумото были очень популярны у подростков, начавших создавать внутри школьных клубов любителей научной фантастики подразделения фэнов японской фантастики. Именно на их основе в дальнейшем в Японии создавались клубы фэнов аниме и манги.

По мотивам одной из манг *Мацумото* режиссер Ринтаро снял в 1979 году на студии «Тоэй Дога» классический полнометражный аниме-фильм «*Галактический экспресс 999*» («Гинга Тэцудо 999»).

В дальнейшем фантастика в ретро-стилистике стала в аниме весьма популярной, и заявила о себе в рамках почти всех фантастических сериалов, сделанных в последующие годы.

Как объединение этих двух направлений (масштабных

космических эпопей и «*гигантских роботов*») в 1979 году вышел оригинальный (не экранизация) ТВ-сериал студии «Санрайз» («Sunrise») «*Мобильный воин ГАНДАМ*» («Кидо Сэнси ГАНДАМ», 1979-1980), созданный на основе концепции Ёсиуки Томино. Он положил начало множеству сериалов и фильмов эпопеи «ГАНДАМ», составляющих несколько масштабных научно-фантастических саг о будущей истории человечества. Выход этих сериалов не закончен и по сию пору.

Принципиальное отличие этого сериала заключалось в том, что в нем не было никакой «необычной» техники. В предыдущих сериалах жанра «меха-сэнтай» техника, используемая главными героями, обычно существовала в уникальных экземплярах и являлась, своего рода, «научным чудом». А в сериале «ГАНДАМ» роботы, на которых сражались герои, производились массово, и ничего «чудесного» в них не было – обычный научный прогресс.

Понятие «уникальность» здесь распространялось исключительно на самих главных героев. Особый упор создателями сериала был сделан на создание и изложение сложной концепции новой мировой истории, космической политики и так далее. Фактически, излагалась история полномасштабной войны, причем не между людьми и Злом (киборгами, роботами, инопланетянами), а между двумя космическими человеческими государственными образованиями.

Постепенно начала уходить в прошлое идея «борьбы со Злом», даже в человеческом обличии. На противной главному герою, молодому пилоту Амуро Рэю, стороне сражались не исчадья ада, а такие же пилоты, как он сам. Самый известный из них – Чар Азнабль, был обаятельнее Амуро и гораздо больше полюбился зрителям.

Сначала консервативная японская аудитория, не готовая к столь значительным идеологическим изменениям, приняла сериал холодно. Но с каждым годом его популярность росла, и в начале 80-х он стал культовым, оказав огромное влияние на последующие судьбы жанра «меха-сэнтай» и аниме вообще.

Не столь «правильные герои»

Разумеется, помимо «*гигантских роботов*» и «*девушек-волшебниц*» было и множество других сериалов и фильмов. Так, в 1970 году вместе со спортивным сериалом студии «Муси» «*Завтрашний Джо*» («Асита но Джо») по мотивам манги Тэцуя Тиба и Асао Такамори о молодом боксере в аниме в качестве главного героя пришел антигерой.

Джо –совсем не пай-мальчик, он хулиган, грубиян и вообще

неприятная личность. Тем не менее, пожилому тренеру удается вытащить парня из тюрьмы и сделать из него чемпиона. Одновременно с этим Джо меняется в лучшую сторону, не становясь, однако, идеальным. Наиболее необычным было то, что в конце сериала Джо погибает, выиграв свой последний бой. Этот аниме-сериал, как и манга, пользовался невероятным успехом, а его концовка стала предметом всенародного обсуждения.

Другим антигероем стал в 1971 году персонаж популярного сериала «*Люпен III*» («Люпен III») студии «TMS» по мотивам манги Манки Панча(«Monkey Punch») – гениальный, обаятельный и сексуально неудовлетворенный вор Люпен III, внук знаменитого героя детективов Мориса Леблана – благородного вора Арсена Люпена. Манга была едкой пародией на кинофильмы о бравых шпионах и ворах, а аниме-сериал получился чуть более «серьезным» и приключенческим.

Этот сериал имел несколько продолжений, к которым прямое отношение, как режиссер и аниматор, имел Хаяо Миядзаки.

В частности, сделанный им как режиссером полнометражный фильм «Люпен III: *Замок Калиостро*» («Люпен III: Калиостро но Сиро») студии «TMS» (1979) был вторым полнометражным аниме-фильмом из цикла о Люпене. До появления в 1985 году фильма «*Наусика из Долины Ветров*» (о котором см. ниже) он назывался читателями популярного японского журнала «Анимейдж» («Animage») «*лучшим фильмом в истории аниме*».

Приключения Люпена и его друзей, постоянно попадающих в различные криминальные переделки, были все же далеки от высот моральных ценностей, обычно демонстрируемых в сериалах «*для юношества*», и имели отчетливый сексуальный характер. Впрочем, именно Миядзаки создал более «пристойный» вариант истории Люпена, сделав акцент на путешествия и приключения, а не на эротические фантазии главного героя.

Еще одним важным сериалом с героем сомнительной «правильности» был сериал все того же *Го Нагая «Человек-демон»* («Devilman», 1972). Главный герой в нем боролся с демонами, «естественными врагами человечества», пожирающими и человеческую плоть, и души, но для этого он сам превращался в такого же демона. Моральная неоднозначность такой ситуации впоследствии неоднократно обыгрывалась в аниме.

Детские фильмы и сериалы

Разумеется, несмотря ни на что, основными зрителями аниме были дети. Поэтому в 1970-е большая часть аниме делалась для детей и обычно не поднимала столь сложных и важных проблем, как описанные выше.

По уже сложившейся традиции основным жанром аниме для детей были экранизации классических европейских и восточных сказок и легенд. В частности, в 1971 году был снят «*Али Баба и сорок разбойников*» («Али-Баба Ёндзюппики но Тодзоку») – продолжение старой линии масштабных полнометражных экранизаций студии «Тоэй Дога». Но рынок показал неэффективность такого рода вложений, и уже к середине 70-х основным видом аниме для детей тоже стали сериалы.

Важную роль здесь сыграла студия «Ниппон Анимейшн» («Nippon Animation»), основанная в 1975 году при деятельном участии Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты и сразу же «выстрелившая» целой обоймой сериалов – «*Пес Фландерсов*» («*Фландерс но Ину*»), «*Приключения пчелки Майи*», «*Приключения Синбада-морехода*», – и продолжавшая каждый год выпускать новые детские аниме ТВ-сериалы.

Среди других ее работ стоит отметить «*Приключения Пиноккио*» (1976), «Три тысячи лиг в поисках матери» («Хаха во Тадзунэтэ сандзэн ри», 1976), «*Енот по имени Раскал*» («Арайгума Раскал», 1977), «*Конан – мальчик из будущего*» («Мирай Сёнэн Конан», 1978), и, просто как курьез, – «*Медвежонок Миша*» (1979).

Как уже видно из названий, основными героями были либо герои сказок, либо разумные животные. В этом продолжалась традиция «*анимации от Диснея*», однако, подвергающаяся все более сильному влиянию других жанров аниме. Так, «Конан», созданный Хаяо Миядзаки, был сделан на стыке сказочного и фантастического жанров.

Верхом деятельности экранизаторов в 1970-е годы стоит, видимо, считать проект «Театр шедевров всего мира» («Сэкай Мэйсаки Гэкидзё», 1969-1997). Начавшись как совместный проект студий «TMS» и «Муси» по экранизации сериала «Муми-тролли» («Мумин», 1969-1970), в 1975 году он перешел в руки компании «Ниппон Анимейшн». Вплоть до 1997 года она исправно выпускала экранизации детской европейской и американской литературной классики (в основном, неизвестной в России), всего создав 23 аниме-сериала.

Также стоит упомянуть два значительных детских ТВ-сериала на основе оригинальной манги, один – для мальчиков, другой – для девочек.

Первый – это очень популярный детский фантастический сериал «*Дораэмон*» («*Дораэмон»)* по мотивам манги *Фудзико Фудзио*, который начали снимать в 1973 году, затем прекратили, и с 1979 года он идет по сию пору. Он рассказывает о приключениях обычного маленького, но очень невезучего мальчика, которому его внук, чтобы исправить свою семейную карму, прислал из будущего разумного и говорящего огромного кота-робота по имени *Дораэмон*, по своему разумению пытающемуся помогать главному герою и его семье в жизни.

Второй сериал – это аниме для девочек «*Роза Версаля*» («Версаль но Бара», 1979-1980) по мотивам манги *Риёко Икэды*, очень красивый исторический романтический сериал, действие которого происходит во времена, предшествующие *Французской Революции*.

«Роза Версаля» – это культовая манга, легшая в основу «женского» направления манги – манги, которая не только делалась для девушек, но и создавалась девушками. В основе ее сюжета – жизнь королевы Марии-Антуанетты и ее друга по имени Оскар, капитана дворцовой стражи. Оскар на самом деле – девушка, одевающаяся как юноша и ведущая себя как молодой человек.

Это один из первых персонажей такого рода, появившийся в аниме. Характерно, что она – не японка, так как продолжительное время считалось, что показ японской девушки, ведущей себя подобным образом, – вещь совершенно недопустимая. Поэтому действие сериалов на эту тему изначально перемещали за пределы Японии.

Действие сериала происходит в пышных декорациях Версаля в светской жизни самого роскошного двора Европы и заканчивает Революцией, в которой погибают (по обе стороны баррикад) все главные действующие лица. Эстетика этого аниме оказала колоссальное влияние на сёдзё-аниме (аниме для девочек) последующих лет.

Здесь же стоит указать на популярный романтический приключенческий сериал для девочек «*Кенди-Кенди*» (*«Кенди-Кенди»,* 1976-1979), действие которого тоже происходит за пределами Японии.

Естественно, были фильмы и сериалы по мотивам событий японской истории. В качестве примера можно назвать сериал студии «Тоэй Дога» «*Иэясу Токугава в юности*» («Сёнэн Токугава Иэясу», 1975), повествующий о молодости знаменитого правителя Японии XVII века.

Подведение итогов

Аниме 1970-х было технически и эстетически совершеннее, чем аниме 1960-х. Аниматоры «набили руку», а продюсеры вкладывали все большие деньги в отрасль, приносящую прибыль. Значительно расширялись жанровые рамки, создавая дополнительное пространство для проявления творческих возможностей создателей аниме.

Уже к началу 1980-х становилось понятно, что ничего аналогичного по масштабности и разнообразию жанров в истории анимации не было. Тем не менее, известно и популярно аниме все еще было почти исключительно в самой Японии.

Тем не менее, именно в 1970-е выросло первое поколение, полностью воспитанное на аниме и манге. Придя в коммерческую анимацию в середине 1980-х, аниматоры этого поколения сделали аниме искусством, уже полтора десятка лет активно завоевывающим весь мир.

Многие каноны и штампы аниме 1970-х впоследствии были переосмыслены на новом техническом и художественном уровне, но все еще продолжают жить и радовать уже несколько поколений любителей аниме.

Начало «Золотого Века» (1980-1985)

Новое поколение зрителей

Начало 1980-х годов в истории аниме ознаменовалось событием чрезвычайной важности. Уже упоминавшийся сериал «*Мобильный воин ГАНДАМ*» оказал совершенно особое влияние на аудиторию – из существовавших до этого в Японии клубов подростков – любителей научной фантастики стали понемногу выделяться клубы подростков – фэнов научно-фантастического аниме. Так начали появляться *аниме-отаку* (в Японии «*отаку*» называют фэнов вообще, а за пределами Японии – фэнов аниме и манги).

Значение этого события трудно переоценить. Подростки, родившиеся в 1960-х, всю свою жизнь смотрели аниме по телевизору и в кино. Оно формировало их мышление, предоставляло им мировоззрение, давало им ориентиры для подражания. Пройдя с аниме все детство, подростки-зрители хотели нового аниме, более серьезного, в большей степени отвечающего их «взрослым» интересам.

Конечно, это не значит, что серьезного аниме до начала 1980-х не было. Но лишь в эти годы возникла большая рыночная ниша подросткового аниме, куда потекли капиталовложения фирм-спонсоров.

И молодые аниматоры поколения Мамору Осии, всерьез рассматривающие аниме как средство художественного самовыражения, и умудренные профессионалы поколения Хаяо Миядзаки, уставшие рисовать «детские» сериалы, пошли по следу спонсорских денег. Они создали новую индустрию – индустрию, сделавшую аниме фактом не только японской, но и мировой культурной жизни.

Одновременно с этим начал развиваться и фэнский, полулегальный рынок. На нем продавалось как разного рода самостоятельное творчество фэнов аниме (манга, модели, костюмы), так и пиратские записи аниме с ТВ, нелегальные копии и так далее.

В дальнейшем некоторые активные участники этого рынка становились серьезными, коммерческими творцами и коммерсантами. В частности, здесь можно назвать группу мангак «КЛАМП» (CLAMP)

и аниме-студию «ГАЙНАКС» (GAINAX). Широкое развитие получили также фэнские и коммерческие журналы об аниме и манге.

«Космические оперы» и немного музыки

Начало 1980-х – это все еще господство космического жанра научной фантастики. На волне популярности сериала «*ГАНДАМ*» выходит еще несколько аналогичных сериалов, в том числе и продолжения самого «*ГАНДАМ*».

Также выходят цветные версии классических сериалов «*Железный человек номер 28*» (1980) и «*Могучий Атом*» (1980). Продолжают выходить фильмы и сериалы – экранизации произведений Лэйдзи Мацумото, среди которых важное место занимает полнометражное аниме «Аркадия моей юности» («Вага Сэйсюн но Аркадия», 1982) – предыстория приключений капитана Харлока, очень популярная среди японских фэнов, в том числе и потому, что несла на себе явный отпечаток антиамериканских настроений Мацумото.

Среди новых космических «меха-сэнтай» сериалов – «*Космический император-бог Сигма*» («Утюу Тайтэй Год Сигма», 1980), «*Космический воин Балдиос*» («Утюу Сэнси Балдиос», 1981), «*Повелитель Ста Зверей Голион*» («Хякудзю О Голион», 1982), «*Механизированный батальон Дайраггер XV*» («Кико Кантай Дайраггер XV», 1982) и некоторые другие.

В 1982 году на экраны выходит сериал «Великая к*осмическая крепость Макросс*» («Тё Дзику Ёсай Макросс», 1982-1983), созданный Нобору Исигуро и Ёсимасой Ониси на студиях «Студио Ню» («Studio Nue») и «Артлэнд» («Artland») при поддержке студии «Тацуноко». Изначально он задумывался как пародия, созданная молодыми художниками и дизайнерами, чтобы поиздеваться над клише «космических опер». Однако оказалось, что он сам стал самой популярной «космической оперой» в истории аниме.

«*Макросс*» внес ряд изменений в вышеупомянутые клише. Во-первых, его главный герой – *Хикару Итидзё*, был отнюдь не лучшим пилотом и вообще не самым «крутым» воякой. Во-вторых, самым главным оружием против инопланетных захватчиков оказалось не военное превосходство, а культурное наследие.

Огромные и могучие инопланетяне побеждались песнями в исполнении главной героини – *Линн Минмэй*, популярной певицы и подружки главного героя. При этом к концу сериала Хикару осознавал, что избранница его сердца – отнюдь не Минмэй, а потомственная военная и его прямой начальник – майор *Миса Хаясэ*.

Введение в сериал такого персонажа, как Минмэй, диктовалось новой ситуацией в японской поп-музыке. Она постепенно выходила из послевоенного творческого кризиса и становилась популярной среди молодежи (которая раньше предпочитала американскую музыку).

Во многом это происходило благодаря внедрению в японскую поп-музыку концепции «*идолов*» – юных (зачастую несовершеннолетних) исполнителей, которых продюсеры находили с помощью специальных конкурсов, подписывали с ними кабальные контракты и контролировали каждую секунду их жизни. Основой привлекательности «идолов» для молодежи было не столько их вокальное мастерство, сколько красота и возможность подпевать им в только что появившихся караоке-барах. Ведь для подпевания совершенно необходимо, чтобы песня была написана на родном языке подпевающего, и американская музыка для этого не подходила.

Вышедший в 1984 году полнометражный аниме-фильм «Великая *космическая крепость Макросс: Помнишь ли нашу любовь?*» («Тё Дзику Ёсай Макросс: Ай Обоэтэ Имасу Ка») закрепил жанровый успех сериала. Заглавная песня – «Ай Обоэтэ Имасу Ка» в исполнении Мари Идзимы (озвучивавшей в сериале и фильме Минмэй) заняла призовые места в японских хит-парадах. К аниме-музыке стали относиться серьезно.

Другой значительный «космический» полнометражный аниме-фильм, сделанный в этом время, – это «*Жар-птица 2772: Космозона Любви*» («Хи но Тори 2772: Ай но Космозон», 1980), последняя работа Тэдзуки в коммерческой анимации на студии «Тэдзука Продакшнз» («Tezuka Productions»), созданной им после банкротства в середине 1970-х студии «Муси».

Этот фильм, несмотря на морально устаревшее графическое решение, оказал, тем не менее, значительное влияние на аниме-профессионалов.

Также он ознаменовал собой другое важное явление – возрастание популярности полнометражного аниме, сделанного не на основе ТВ-сериалов (этот фильм был сделан по мотивам манги Тэдзуки «Жар-птица», но не являлся экранизацией и представлял собой самостоятельное авторское развитие ее сюжета).

Развитие фантастической комедии

Одним из первых экспериментов в жанре «фантастической комедии» стал сериал студии «Тоэй Дога» по мотивам манги Акиры Ториямы «*Доктор Сламп*» («Dr. Slump», 1981-1986). Характерные

персонажи «героического» аниме – сумасшедший ученый *Слампа* и его творение – девочка-робот *Арале*, отнюдь не спасали мир, а творили всякие смешные глупости, с трудом из них выпутываясь.

Второй эксперимент в этом жанре был куда более популярен и определил сюжетные линии комедийных и романтических аниме на много лет вперед. Речь идет о первой (но отнюдь не последней) экранизации манги Румико Такахаси – «Несносные пришельцы» («Урусэй Яцура», 1981-1986). Это ТВ-сериал, созданный на студии «Китти Филмс» («Kitty Films») молодым режиссером Мамору Осии, пришедшим в мир аниме из мира кино.

Такое сочетание тонкого лиризма, безудержного юмора и сатиры, фантастических и реалистичных персонажей, любовных интриг и невероятных приключений, наверно, не будет воспроизведено уже никогда. Особенное влияние на дальнейшее развитие аниме оказали характеры персонажей этого сериала. Скажем, неадекватный, сексуально озабоченный циник *Атару*, в критических ситуациях проявляющий себя с лучшей стороны, или влюбившаяся в него принцесса-инопланетянка *Лам*, сочетание неприкрытого садизма, идеальной жены и бесконечного коварства. Впоследствии такие необычные характеры стали обычны для подросткового аниме. Но в те времена они были сенсацией.

Основой сюжета этого сериала был любовный треугольник Атару, Лам и Синобу – старой знакомой Атару, ревнующей его к принцессе-инопланетянке. Выбор, который Атару делает в пользу Лам, стал традиционным для этого поколения сёдзё-аниме – парень выбирает девушку необычную и загадочную, а не «подругу детства».

Новый формат – видео-аниме

В 1983 году произошло событие, сыгравшее принципиальную роль в истории аниме. Мамору Осии на студии «Студио Пьерро» («Studio Pierrot») выпустил первое в истории Японии аниме, изначально предназначенное для продажи на видео – «*Даллас: Приказ уничтожить Даллас*» («Даллос: Даллос Хайкай Сирэй»).

С этого момента в японской анимации появилась новая степень свободы. Теперь можно было создавать аниме, сочетающее в себе достоинства полнометражного фильма (качество анимации и четкое единство сюжетной линии) и сериала (размер, многосерийность). Видео-аниме было рассчитано на аудиторию зрителей, имеющих достаточные средства для покупки интересных им кассет. Естественно, такими зрителями в первую очередь стали фэны-отаку.

Новый вид анимации получил название «OAV» или «OVA» («Original Animation Video» – «*анимация для продажи на видео*»). OAV представляли собой либо большие фильмы, либо небольшие видео-сериалы, каждая серия которых продавалась отдельно.

Уже 1984 год подарил такой шедевр видео-анимации, как мистико-фантастический «*Рождение*» («Birth»), более известный как «*Мир Талисмана*», а в 1985 году такие видео-сериалы, как комедийно-фантастический «*Грязная парочка*» («Dirty Pair»), комедийный сериал о приключениях огромного кота «*Что с Майклом*?» («What's Michael?»), а также первая из серии видео-экранизаций произведений Румико Такахаси – блестящий фантастико-мистический «*Сквозь огонь*» («Хо но Триппер»), а также классика аниме-мистики – «*Д – охотник на вампиров*» («Vampire Hunter "D"») по мотивам романа Хидэюки Кикути, созданный прославившемся этим фильмом режиссером и дизайнером *Ёсиаки Кавадзири*.

Особо следует выделить культовый OAV режиссера Мамору Осии и художника Ёситаки Амано – «*Яйцо ангела*» («Тэнси но Тамаго», 1984). Почти лишенный диалогов, он прославился умением его создателей рассказать сложнейший сюжет с помощью одних лишь видео-образов, демонстрируя все возможности нового вида аниме.

Также следует отметить первый киберпанк-OAV «*Мегазона 23*» («Megazone 23», 1985) режиссера Нобору Исигуро и молодой студии «Анимейшн Интернэшнл Корпорэйшн» («Animation International Corporation» или «AIC»).

В нем впервые были использованы многие ставшие впоследствии каноническими киберпанк-мотивы – рок-исполнители-киборги, банды мотоциклистов, идея несоответствия виртуального мира, в котором живут персонажи, и реальной жизни, особая роль в таком мире специалистов по компьютерам – *хакеров*. Разумеется, основное влияние на эту эстетику оказал американский фантастический фильм режиссера Ридли Скотта «Бегущий по лезвию бритвы», надолго определивший киберпанк-традицию в кино и анимации всего мира.

В последующие годы OAV достигли значительного расцвета и существенно продвинули развитие аниме. К сожалению, по ряду финансовых причин, с 1993 года наблюдается снижение производства OVA.

Полнометражная анимация

Уже упоминавшийся выше «*Жар-птица 2772*» Тэдзуки поднял интерес зрителей к полнометражным аниме на самостоятельные

сюжеты. Нельзя не указать на три достаточно известных фильма этого времени – детский «*Юнико*» («Юнико», 1981), фантастический «*Невероятные космические приключения Кобры*» («Спэйс Адвенчерер Кобра Гэкидзёбан», 1982) и исторический «*Босоногий Гэн*» («Хадаси но Гэн», 1983) – экранизация классической манги Кэйдзи Накадзавы о жизни японской семьи, пережившей бомбардировку Хиросимы.

Также нельзя не указать на шедевр мрачной аниме-апокалиптики «*Великая Война с Гэммой*» («Гэмма Тайсэн», 1983) режиссера Ринтаро и первое аниме с компьютерными спецэффектами – криминальный боевик «*Голго 13*» («Golgo 13», 1983) режиссера *Осаму Дэдзаки*.

Однако, подлинным событием в мире полнометражной анимации стал фильм Хаяо Миядзаки 1984 года по мотивам его же манги – «*Наусика из Долины Ветров*» («Кадзэ но Тани но Наусика»).

Это поэтичная история принцессы маленького, но гордого горного народа, существованию которого угрожает не только война двух пограничных с ним империй, но и экологическая катастрофа в мире, пережившем много лет назад ужасную биологическую войну. «Наусика» причудливо сочетала любимый Миядзаки ретро-стиль дизайнов костюмов и техники и невероятные фантастические ландшафты мутировавшей под действием биологического оружия природы.

Сам мастер, впрочем, всегда был не очень высокого мнения об этом фильме, потому что для того, чтобы экранизировать свою написанную в тот момент лишь на четверть мангу, ему пришлось придумать «быструю» и неудачную концовку.

Это была первая независимая работа Миядзаки, к которой он привлек аниматоров студии «Топкрафт» («Topcraft»), сделавших для этого несколько фильмов совместно с американской компанией «Рэнкин-Басс» («Rankin-Bass»). Из числа этих фильмов наиболее известны «Хоббит» (1978), экранизация повести Джона Рональда Руэла Толкиена, и «Последний Единорог» (1982), экранизация повести Питера Бигля. В дальнейшем эта команда составила костяк студии «Гибли» («Ghibli»), которую через два года основали Миядзаки и Исао Такахата.

В создании «Наусики» принял участие молодой аниматор Хидэаки Анно (впоследствии – культовый аниме– и кинорежиссер). Фэны с ночи занимали очереди за билетами, а в жизни Миядзаки начался период наиболее значительных художественных свершений.

Новый стандарт качества полнометражного аниме тут же был использован в фильме Ринтаро «*Божественный Меч*» («Камуи но

Кэн», 1985) – более чем двухчасовой эпопеи о жизни молодого воина, несправедливо обвиненного в убийстве своей матери, и путешествующего по всему миру, чтобы отомстить ее настоящим убийцам.

В том же 1985 году режиссер Гисабуро Сугии снял фильм «Ночь в поезде по Млечному Пути» («Гинга Тецудо но Ёро») по мотивам манги Хироси Масумуры, в свою очередь, написанной по мотивам мистической книги популярнейшего японского писателя начала века Кэндзи Миядзавы.

Это было поэтическое повествование о путешествии двух друзей по железной дороге, протянувшейся в небеса и ведущей человек путем испытаний души. Стилистическая особенность манги и фильма (в отличие от книги) заключалось в том, что все персонажи были изображены в виде кошек. Такова художественная особенность всех творений Масумуры.

Но это было еще только начало развития полнометражной анимации. Пик его пришелся на следующий период – вторую половину 1980-х годов.

Прочие достижения

Появление новых жанров и направлений аниме, однако, никогда не уничтожало жанры и направления, существовавшие ранее. Они продолжали развиваться и совершенствоваться.

«Ниппон Анимейшн» делала экранизации детских книг и сказок. Выходили новые сериалы и фильмы мега-сериала «*Дораэмон*», в 1981 году студия «Тацуноко» выпустила сериал «*Суперкнига*» («Superbook») – аниме-изложение библейских историй.

Продолжали выходить «махо-сёдзё» аниме. В 1980 году начинает выходить сериал студии «Тоэй Дога» «*Юная волшебница Лалабель*» («Махо Сёдзё Лалабель», 1980-1981). Это был первый сериал такого рода, создававшийся исходя из соображений продажи игрушек. Поэтому главная героиня и ее противники использовали в сражениях множество различных предметов, которые потом выпускались в продажу в комплекте игровых наборов. Сериал был весьма популярен, но после него «Тоэй Дога» до конца 1980-х аниме о «*девочках-волшебницах*» не делала.

Эстафету подхватила «Аси Продакшн» («Ashi Production») и создала сериал «*Принцесса-волшебница Минки Момо*» («Махо но Принцесс Минки Момо», 1982-1983). Значительным отличием от предыдущих аналогичных сериалов был необычный поворот сюжета в

самом конце – главная героиня, принцесса волшебной Страны Грез, долго жившая на Земле, чтобы возвращать людям их утерянные мечты, попадает под машину, погибает… и возрождается в новой жизни уже человеком. До этого смерть (а тем более – смерть главной героини) в такого рода повествовании считалась совершенно невозможной. Даже противники только побеждались, но не уничтожались.

Еще одним игроком на поле аниме про «*девушек-волшебниц*» объявила себя «Студио Пьерро», выпустив сериал «*Волшебный ангел Крими Мами*» («Махо но Тэнси Крими Мами», 1983-1984). Его принципиальное отличие заключалось в том, что главная героиня –*Юу Морисава*, получив от странного инопланетянина волшебную палочку и превращаясь с ее помощью из 10-тилетней девочки в 16-тилетнюю девушку, обнаружила, что это палочка работает как микрофон и сделала ее (во взрослом облике) супер-звездой под псевдонимом *Крими Мами*.

В результате Юу начинает жить двойной жизнью, одновременно переживая сложности отношений со своим одноклассником *Тосё*, фэном Крими Мами, но полностью игнорирующим саму Юу. Как уже отмечалось выше, сюжет с юной поп-звездой – это веяние времени, признак нового положения вещей в японском шоу-бизнесе.

На аналогичной сюжетной завязке (маленькая неудачница с помощью волшебства на время становится взрослой и удачливой девушкой, а затем пытается совместить два пласта своего бытия в один) построены и два других сериала этого времени «Студио Пьерро» – «*Волшебная фея Пелсия*» («Махо но Ёсэй Пелсия», 1984-1985) и «*Волшебная Звезда – Колдунья Эми*» («Махо но Стар Мэджикал Эми», 1985-1986).

В 1984 году был создан провозвестник «жестоких фильмов» – сериал студии «Тоэй Дога» «*Кулак Северной Звезды*» («Хокуто но Кэн», 1984-1988) о приключениях мастера боевых искусств в постапокалиптическом мире. Он был очень кровав и жесток, и сделанный по его мотивам полнометражный аниме-фильм до сих пор считается одним из самых кровавых аниме в истории.

С 1985 года начал выходить популярнейший спортивный сериал о баскетболе – «*Касание*» («Touch», 1985-1987).

В целом, можно констатировать, что для подлинного расцвета аниме все было готово. Оставалось только немного подождать…

Отаку входят в игру (1986-1989)

Введение

Начиная с середины 1980-х, затруднительно даже перечислить все достойные аниме, сделанные за это время. Студии растут как грибы, множатся печатающие мангу журналы, в индустрию приходят все новые и новые творцы. Возникают новые жанры и поджанры. Просто упомянуть всех – задача для большого справочника. Поэтому мы упомянем только то, что нам кажется *наиболее* важным и существенным для дальнейших судеб аниме. Однако не следует забывать, что среди не упомянутых нами вещей также есть немало достойных и интересных произведений.

Развитие полнометражного аниме

Вторая половина 1980-х стала временем значительного подъема интереса аниматоров и зрителей к полнометражному аниме. После очередей фэнов, стоявших у кинотеатров, чтобы посмотреть «*Наусику*» Хаяо Миядзаки, общественное мнение было готово к полноценному восприятию серьезных аниме-фильмов, не являющихся продолжением ТВ-сериалов, и даже иногда не основанных на литературных или манга-источниках.

В 1986 году таких фильмов вышло много. Здесь и шедевр детского приключенческого кино «*Небесный замок Лапута*» («Тэнку но Сиро Лапута») Хаяо Миядзаки, созданный на специально для этого основанной Миядзаки и Такахатой студии «Гибли», и пародийный «*Проект Эй-ко*» («Project A-ko») *Кацухико Нидзисимы*, и эпический ретро-фантастический «*Виндария*» («Виндария»)*Кунихико Юямы, и фантастический детектив «Их было одиннадцать» («Дзюитинин Иру») режиссера Имайдзуми Тосиаки и студии «Китти Филмс»*.

Ринтаро на созданной при его участии студии «Мэдхаус» («Madhouse») начал выпускать свою версию экранизации манги Тэдзуки «*Жар-птица*» – «*Жар-птица: глава о Карме*» («Хи но Тори: Хоо Хэн») (дальше последовали два полнометражных продолжения).

В последующие годы производство аниме-фильмов оказалось под давлением OAV и было несколько сокращено. Тем не менее, Миядзаки в 1988 году выпустил фильм «*Наш сосед Тоторо*» («Тонари но

Тоторо»), историю о знакомстве двух маленьких девочек с лесным богом по имени Тоторо. Поначалу «Тоторо» провалился в прокате, но затем окупил себя за счет видео-продаж и вошел в Золотой Фонд аниме.

В следующем, 1989 году Миядзаки выпустил полнометражное аниме «*Ведьмина служба доставки*» («Мадзё но Таккюбин») – экранизацию популярной детской книги Эйко Кадоно о юной ведьмочке Кики, нашедшей свое место в современной жизни, доставляя на метле различные посылки.

Оригинальная книга была просто сборником рассказов – смешных историй из жизни Кики, но Миядзаки сделал из нее очень красивый, цельный и поэтичный фильм о взрослении «махо-сёдзё» (это аниме сделано под сильным влиянием канона «аниме о девочках-волшебницах»).

В 1987 году выходит экранизация классического японского средневекового романа Мурасаки Сикибу «*Повесть о Гэндзи*» («Гэндзи Моногатари») режиссера *Гисабуро Сугии – аниме, сделанное в графических традициях древнего японского искусства*.

В 1988 году происходит эпохальное событие в мире полнометражной анимации. Популярный мангака Кацухиро Отомо экранизировал собственную мангу «*Акира*» («Акира»).

Этот масштабный двухчасовой фильм, сделанный в эстетике киберпанк-антиутопии, произвел на зрителей всего мира колоссальное впечатление техническим совершенством и необычайно запутанным сюжетом. Впрочем, последний был скорее недостатком фильма, ведь автор постарался «запихнуть» всю свою многотомную мангу в один фильм. В результате сам *Акира* – божество Нового мира, на экране появляется всего на несколько секунд! Хотя, разумеется, все события, происходящие в фильме, так или иначе связаны с фактом его существования. В фэнских кругах даже появилось мнение, что человек, способный вникнуть в сюжет и смысл этого фильма всего с одного просмотра – либо гений, либо сумасшедший.

С технической же точки зрения «*Акира*» для конца 1980-х был настоящим аниме-совершенством. Это было первое аниме с частотой 24 кадра в секунду (промышленный аниме-стандарт – 12 кадров в секунду). Для его создания даже был организован специальный консорциум – «Комитет Акира» («Akira Committee»).

В процессе производства «Акиры» впервые в истории аниме широко использовались компьютеры, правда, не для создания графики, а для помощи аниматорам в ее создании. Скажем, эффект

синхронизации движений губ персонажей с голосами актеров достигался с помощью компьютерной техники.

К вопросу об отаку

В 1987 году на экраны Японии вышел не совсем обычный двухчасовой полнометражный аниме-фильм – «*Крылья Хоннеамиз*» («Орицу Утюугун – Хоннеамиз но Цубаса») уже упоминавшейся студии «ГАЙНАКС» и режиссера *Хироюки Ямаги – история первого космического полета и первого космонавта фантастического государства Хоннеамиз*.

Необычность его была не только в мастерстве, с которым молодые аниматоры создали альтернативный мир, неуловимо похожий на наш, но, все-таки, не наш, и не в невиданном до того времени качестве графики, и не в необычной музыке культового композитора Рюити Сакамото. Наиболее необычным было то, что вся команда, делавшая этот фильм, состояла из недавних студентов – фэнов аниме, до этого активно действовавших в мире непрофессиональной анимации и «любительского» бизнеса.

Новое поколение творцов, так ярко заявив о себе зрителям, постепенно начало диктовать индустрии свои правила игры. И относилось это даже не столько к самой «ГАЙНАКС», сколько ко всему множеству молодых аниматоров, пришедших в эти годы в мир коммерческого аниме.

Видео и Киберпанк

В мире видео-анимации (OAV) этот период – эпоха господства стиля «киберпанк», антиутопических повествований о мире будущего, в котором «правит бал» искусственный разум компьютеров.

Популярность жанру «киберпанк» в 1987 году создали два видеофильма – «*Черная Магия М66*» («Black Magic M66») по мотивам первой манги Масамунэ Сирои первая серия сериала «*Кризис каждый день*» («Bubblegum Crisis», 1987-1991) режиссера *Кацухито Акиямы и студии «AIC»*. Этот восьмисерийный OAV-сериал сразу же стал считаться подлинной классикой киберпанка, соединив при этом собственно киберпанк и жанр «сэнтай».

В нем четыре очень разных по характеру и судьбе девушки, используя «силовую» броню, сражались с «сошедшими с ума» *бумерами* – разумными роботами, чья сила и мощь намного превосходила человеческую, и поэтому они, как рабы, использовались в наиболее опасных видах работ (в основном – за пределами Земли).

При этом полное уничтожение или отказ от использования бумеров невозможен – человечество не может без них обойтись. И поэтому сражение главных героинь с безумными бумерами не может по определению закончиться победой.

Совершенно особой частью сериала было его музыкальное оформление. Исполнительницы главных ролей даже организовали музыкальную группу и провели несколько очень успешных концертов, исполняя песни из сериала. В дальнейшем такая практика стала повсеместной.

Другие киберпанк-проекты того же 1987 года – две «сборных солянки» новелл: «*Повесть о Лабиринте Мани-Мани*» («Мани Мани Мэйкю Моногатари») с участием таких видных режиссеров, как *Кацухиро Отомо*, *Ринтаро* и *Ёсиаки Кавадзири* и «*Карнавал Роботов*» («Robot Carnival»), созданный под общим руководством *Отомо*.

В 1988 году вышло две новые экранизации произведений *Масамунэ Сиро* – «*Семя яблока*» («Appleseed») и «*Танковая полиция*» («Доминион Хансай Гундан»). К сожалению, обе они оказались не очень удачными, и продолжения не последовало.

1989 год порадовал зрителей OAV-сериалом «*Ангел-полицейский*» («Angel Cop») и началом одного из самых длинных OAV-сериалов – 12-ти серийного сериала «*Кибер-воин Гайвер*» («Кёсёку Соку Гайвер»), а также выходом OVA-сериала Мамору Осии «Патлабор» («Кидо Кэйсацу Патлабор»).

Особо следует отметить две оригинальные работы *Ёсиаки Кавадзири* на студии «Мэдхаус». Они не относятся к чистому киберпанку, поскольку скорее магические, нежели научно-фантастические, однако, очень близки к этому жанру по духу и дизайну. Это «*Город чудищ*» («Ёдзю Тоси», 1987) и «*Синдзюку – город-ад*» («Макай Тоси Синдзюку», 1988).

Оба OAV повествовали о жизни современного Токио (Синдзюку – наиболее фешенебельный район японской столицы), захваченного демонами. Люди же на удивление быстро научились находить с демонами язык и даже использовать их в своих целях.

В таком же стиле был сделан пародийно-кошмарный «*Ужасный Больной – Лучший Учитель*» («Кёфун но Бёнингэн Сайси Кёси», 1988), OAV о борьбе учеников-хулиганов из непристижной школы со случайно попавшем к ним неистребимым садистом-учителем – тараканом-мутантом.

В том же году вышла первая серия OAV-сериала «*Сказание о последних ниндзя*» («Сэнгоку Китан Ётодэн») – популярного мистико-

исторического аниме, действие которого происходит во время окончания в Японии Гражданской Войны в конце XVI века. Оно рассказывало о борьбе последних кланов ниндзя с кровожадным сёгуном Одой Нобунагой, продавшем душу демонам, чтобы победить своих врагов.

Также нельзя не упомянуть еще один классический мистический OAV-сериал, начавший выходить в 1988 году, – «*Вампирша Мию*» («Кюкэцуки Мию») по мотивам манги *Наруми Какиноти*. Это очень грустная история существования девочки-вампира, которая пытается спасать людей, попавших под власть демонов, предлагая им взамен бессмертие вампира.

Вообще, во второй половине 1980-х наметился спад интереса к научной фантастике и рост интереса к мистике и фэнтэзи, что сказалось и на рынке аниме. Впрочем, это не означало потерю интереса к научной фантастике, и НФ-аниме и манга продолжали успешно выходить и находить своего зрителя. Тем не менее, существенный сегмент рынка OAV мистике завоевать все же удалось.

Значительные сериалы

1986 год – это появление на экранах одного из самых популярных и коммерчески успешных аниме – ТВ-сериала «*Драконий жемчуг*» («Dragonball», 1986-1989) по мотивам манги Акиры Ториямы. Это детский комическо-фантастический сериал, очень вольная и творческая обработка истории легендарного *Сон Гоку* (*Сунь Укуна*) – «*Повелителя Обезьян*» в индийской мифологии. В 1989 году начал выходить второй сериал по мотивам этой манги – «*Драконий жемчуг Зет*» («Dragonball Z», 1989-1996).

«Драконий жемчуг», сочетая в себе «детский», неглубокий юмор, феерические сражения и приключения, а также запутанные взаимоотношения массы персонажей, пришелся по сердцу детской аудитории и стал культовым сериалом целого поколения, успешно пройдя по экранам и таких стран, как Франция и США, которые обычно весьма скептически относятся к иностранному кино.

В 1987 году выходит небольшой (48 серий), но художественно значительный подростковый сериал «*Шуточки Апельсиновой улицы*» («Кимагурэ Орандж Роуд», 1987-1988) по мотивам манги *Идзуми Мацумото*.

Он повествовал об истории семьи *Касуга*, каждый член которой наделен какими-то сверхъестественными способностями, и об истории взаимоотношений главного героя – *Кёсукэ Касуги* и двух очень разных

девушек – *Мадоки* и *Хикару*. Выбор, который главный герой делает между талантливой, независимой, «мужественной» Мадокой и «женственной», но предприимчивой Хикару, – это повторение ситуации, изложенной еще в «Н*есносных пришельцах*».

В данном случае, однако, линия любовных отношений была прописана более драматически и предназначена для более старших зрителей. Поэтому идеологическое влияние романтической линии этого сериала оказалось больше. При этом «раскрепощение» японской девушки было тем заметнее, чем очевиднее то обстоятельство, что и Мадока, и Хикару – не инопланетянки, а реальные японские девушки.

Также следует отметить начальные и конечные «заставки» сериала и последующих одноименных OVA, в которых демонстрировались интересные и необычные графические анимационные эксперименты, скажем, с графикой на стекле.

Еще один сериал, о котором нельзя не упомянуть, – это экранизация манги Румико Такахаси «Рамма ½» («Рамма ½», 1989) о приключениях парня по имени Рамма Саотомэ, которого его отец, чтобы сделать из сына великого мастера боевых искусств, увез тренироваться в Китай. Там они оба были прокляты – будучи облиты холодной водой, Рамма превращался в девушку, а его отец – в панду! Горячая же вода после этого вызывала обратное превращение.

Сюжетная основа сериала – это сочетание сложных взаимоотношений Раммы с девушками (которых он теперь понимает «изнутри») и не менее сложных взаимоотношений с его противниками – другими мастерами боевых искусств, многие из которых имели на Рамму (в обоих вариантах) матримональные виды.

Такахаси специально для этого сериала не только изобрела множество самых невероятных видов боевых искусств, но и придумала не менее необычных персонажей – мастеров этих искусств. В общем, жанр этого сериала можно условно определить как «романтическая комедия боевых искусств».

Начавшись, он продержался на экране только 18 серий. Сейчас они считаются классикой, но тогда, из-за неправильной телевизионной политики, оказалось, что основные зрители сериала – не подростки, для которых он изначально предназначался, а дети младшего возраста. Они не могли оценить всех романтических перипетий сериала и негодовали, что персонажи сражаются не так часто, как могли бы.

Поэтому сериал был упрощен, количество драк было увеличено, и на экраны вышел «Рамма ½ —*горячие сражения*» («Рамма ½ Нэттохэн», 1989-1992), значительно более удачный коммерчески, но

художественно – менее значительный.

Еще одна уникальная особенность этого сериала заключалась в том, что главную роль в нем играли два актера – Каппэй Ямагутииграл Рамму-парня, Мэгуми Хаясибара – Рамму-девушку. Именно в эти годы происходит подъем зрительского интереса к личностям озвучивающих актеров («*сэйю*»), их личной и профессиональной жизни. В частности, именно после этого сериала Хаясибара стала одной из самых популярных в Японии и за ее пределами озвучивающих актрис и певиц.

Простая японская жизнь

1986 год встретил зрителей новой ТВ-экранизацией манги *Румико Такахаси* – «*Доходный дом Иккоку*» («Мэзон Иккоку», 1986-1988). Как и «*Несносные пришельцы*», это был лирико-комедийный сериал, но уже не о фантастических, а о совершенно реальных персонажах. Своего рода «мыльная опера», жанр, популярный и на японском телевидении. Однако, для аниме такой сюжетно сложный сериал, серьезно описывающий все треволнения и житейские неурядицы обитателей доходного дома семьи Иккоку, был в новинку.

Другое «житейское» аниме того времени по мотивам манги *Такахаси* – OAV «*Однофунтовое Евангелие*» («Ити Паунд но Фукуин», 1988) о приключениях незадачливого юного боксера, страдающего от обжорства, и решившей ему помочь монахине-послушнице.

В 1987 году студия «Санрайз», до этого прославившаяся сериалом «*ГАНДАМ*», начала выпускать популярнейший сериал «*Городской охотник*» («City Hunter», 1987-1990) о приключениях ловеласа – частного детектива. Кстати говоря, по мотивам этого сериала известный гонконгский актер и режиссер Джеки Чань выпустил полнометражный кинофильм – одну из лучших «живых» экранизаций по мотивам аниме.

В 1988 году Исао Такахата на студии «Гибли» сделал полнометражный исторический аниме-фильм «*Могила светлячков*» («Хотару но Хака») – экранизацию трагической автобиографии *Носаки Акиюки. В*о время Второй Мировой погиб отец, умерла мать, а в первые послевоенные годы из-за его гордыни погибла маленькая сестренка.

Фильм был сделан по заказу Министерства Образования Японии как часть школьной программы по истории и этическому воспитанию. Благодаря деньгам, полученным за этот шедевр, *Миядзаки* и *Такахата*

смогли сделать и продать прокатчикам «*Тоторо*» (упомянутый выше).

Немного о сексе

Во второй половине 80-х в аниме пришел секс. Сделано это было очень весомо – в 1987 году вышел первый OAV сериала «*Легенда о Сверхчеловеке – Парень-бродяга*» («Тёдзин Дэнсэцу Уроцуки Додзи») режиссера *Хидэки Такаямы*.

В этом аниме запутанный и необычный мистический сюжет сочетался с красочно нарисованными сценами сексуальных отношений людей и демонов. Фактически, этот сериал начал традицию «хентая» (эротики) как самостоятельного жанра и в очередной раз открыл полемику о возможности художественной ценности порнографии.

В том же 1987 году вышел и первый OVA о мужской любви – «*Песня ветра и деревьев*» («Кадзэ то Ки но Ута») по мотивам классической манги *Кэйко Такэмии*. Стало понятно – секс пришел в аниме серьезно и надолго.

Другие достижения

Активно продолжали выходить ТВ и OAV сериалы по мотивам сериала «*ГАНДАМ*». Важной вехой здесь стал OAV «*Мобильный воин сверх-деформированный ГАНДАМ*» («Кидо Сэнси Супер-Деформд Гандам», 1988) – первое аниме, в котором использовалось комедийное «супер-деформированное» изображение (гипертрофированная голова и маленькое тело – персонаж или робот выглядит как младенец-переросток).

Продолжало процветать детское аниме, выходили все новые сериалы, в конце 80-х вышло даже несколько новых, цветных версий старых сериалов (в частности – «*Ведьмы Салли*»).

С 1988 года начал выходить еще один значительный космический сериал – «*Легенда о героях Галактики*» («Гинга Эйю Дэнсэцу», 1988-1997) *Нобору Исигуро*. От своих аналогов он отличался куда большим вниманием к человеческим, стратегическим и политическим аспектам космической войны. Была принципиально отвергнута концепция «нашей стороны». Сериал сочетал в себе два параллельных сюжета, описывающих обе стороны конфликта.

Из спортивных аниме стоит упомянуть ТВ-сериал «*Явара!*» («*Явара!*», 1989-1992) студии «Мэдхаус». Близкий во многом к сериалам о «девочках-волшебницах», он рассказывает о гениальной дзюдоистке, которая больше всего на свете хочет быть самой обычной девушкой.

В мире собственно жанра «махо-сёдзё» было некоторое затишье. Можно отметить разве что длинный сериал «*Мами-экстрасенс*» («Эспер Мами», 1987-1989).

Именно в этот период начинается действительно активное ознакомление зарубежной публики с японской анимации. В США начинают выходить переводы и переделки различных аниме, ставку при этом делают на «мужские», жестокие и сексуальные фильмы, на то, что совершенно не представлено в американской анимации. Аниме медленно, но верно начинает внедряться на мировой рынок. В Японии в это время – финансовый подъем, предвещающий новые успехи индустрии. И они состоялись…

Аниме 1990-х (1990-1994)

Новые стилистические нюансы

Начало 1990-х – время резкого стилистического переоформления аниме. Оно становится все более дорогим и красивым, и одновременно с этим проходят изменения в социологическом составе зрителей.

Сёнэн-аниме и сёдзё-аниме начинают сближаться, хотя и не сливаться. Особенно это касается наиболее значительных фильмов и сериалов. Конечно, это происходило не на пустом месте. Уже в предыдущий период наблюдались похожие тенденции, но значительное художественное воплощение они получили только в начале 1990-х. Вкладываемые в аниме средства и значительная конкуренция между студиями-производителями резко увеличили количество и разнообразие производимых фильмов.

Появились настоящие «*большие глаза*» – стиль, обычно считающийся непременным атрибутом аниме, но на самом деле вошедший в моду только в этот период. Конечно, он существовал и раньше, являясь признаком сёдзё-манги, но теперь он стал популярен и в аниме, причем в том числе и в сёдзё-аниме.

Получает значительное распространение стиль «*каваи*» («*прелесть*»), элементом которого были, в числе прочих, «большие глаза». В результате этого резко возрастает личное обаяние и сексуальность персонажей аниме. Влюбленность в того или иного персонажа становится все более нормальным в мире фэнов аниме.

Характерным проявлением новых реалий мира фэнов аниме становится два OVA студии «ГАЙНАКС» – «Фильм об отаку 1982» («Отаку но Видео 1982», 1991) и «Снова фильм об отаку 1985» («Дзоку Отаку но Видео 1985», 1991).

Это художественное изложение истории команды, создавшей студию «ГАЙНАКС», перемежающееся серьезными данными социологических опросов и несерьезными интервью с характерными представителями мира аниме-отаку. «Фильм об отаку», однако, не только рассказывает о прелестях жизни фэнов аниме, но и предупреждает об опасностях, которые таит в себе обособление от общества.

Девушки выходят вперед

Первый значительный ТВ-сериал этого периода, продемонстрировавший новый жанр, «*аниме о девушках для девушек*», – это «*Осторожно! Золотая рыбка!*» («Кингё Тюйхо!», 1991-1992) режиссеров *Дзунити Сато* и Кунихико Икухары по мотивам манги *Нэко Нэкобэ*.

Идеологическое значение его заключалось в том, что главные героини действуют не столько в романтической, сколько в социальной сфере. Миллионерша *Титосэ*, одержимая идеей превратить свою сельскую школу в образцово-показательную, и *Вапико*, просто любящая хорошо провести время, отнюдь не демонстрируют стандартное для японских девушек поведение и занимают «активную жизненную позицию», весьма необычную даже сейчас. Тем более популярен среди японских школьниц был этот сериал.

Также его характерная особенность – это появление среди персонажей огромного количества «странных» животных, обладающих интеллектом, необычными размерами (скажем, цыплята в человеческий рост!) и возможностями. Возглавляет их *Гёпи-тян*, золотая рыбка, не только стоящая миллионы долларов, но также умеющая говорить и летать. Вся эта «катавасия» в дальнейшем стала визитной карточкой придумавшего ее Кунихико Икухары.

В 1991 году начал выходить OAV-сериал «*Ёко – охотница за демонами*» («Мамоно Хантер Ёко») студии «Мэдхаус». Это был весьма необычный сериал, поскольку предполагаемая аудитория была четко не определена (аудитория «*унисекс*»). В нем повествовалось о девушке по имени *Мано Ёко*, которая пытается совместить романтические приключения с судьбой 108-ой в роду *Охотниц за демонами*. В сущности, это был сериал о «девушках-волшебницах», но рассчитанный на более взрослых зрителей, а потому значительно более сексуальный и интересный и девушкам, и парням.

Также нельзя не упомянуть еще один любопытный сериал. Это ТВ-сериал «*Мой дорогой брат...*» («Онии-сама э…», 1992) по мотивам манги *Риёко Икэды*. Он повествует о сложной и запутанной атмосфере взаимоотношений девушек в привилегированной школе, куда попадают две подружки, одна из которых рассказывает о жизни в этой школе в письмах своему старшему брату. Там процветают нестандартные сексуальные отношения, коварство, заговоры, наушничанье и так далее. Для своего времени это был очень серьезный и значительный сериал, конечно, предназначенный не для маленьких девочек.

Одно из важнейших событий в истории аниме этого периода – это начало в 1992 году выхода сериала режиссеров *Дзунити Сато* и Кунихико Икухары студии «Тоэй» «*Прекрасная воительница Сейлор Мун*» («Бисёдзё Сэнси Сейлор Мун», 1992-1997) по мотивам манги Наоко Такэути.

Впервые в истории аниме (и манги) жанр «махо-сёдзё» был скрещен с жанром «*сэнтай*», то есть, девушек-волшебниц теперь стало много, и они начали куда активнее сражаться со всяческими врагами.

Также особенностью сериала стало наличие ссылок на женские гомосексуальные отношения (не у самых главных героев, конечно, но у достаточно существенных положительных персонажей). Это было весьма необычно для этого жанра.

Еще одна нетипичная особенность – попытка автора создать сложную систему мира, объясняющую магическую сторону происходящего. До этого создатели жанра «*девушек-волшебниц*» обычно, наоборот, намеренно опускали все вопросы мироустройства, так как полагали, что зрительницам (в отличие от зрителей) они неинтересны.

В том же году начинает выходить сериал «*Ленточка Химэ-тян*» («Химэ-тян но Риббон», 1992-1993) по мотивам манги *Мэгуми Мидзусавы*. Это был более типичный «махо-сёдзё» сериал, однако существенное внимание было перенесено с магических приключений на любовные.

Вообще, с этого времени романтическая составляющая жанра, стремительно набирающего популярность и обороты, идет вверх, в то время как магическая все более клишируется.

Другой «женский» аниме-сериал этого периода более ярко выявил эту тенденцию. Это был «Мальчик-мармелад» («Marmelade Boy», 1994-1995) по мотивам манги *Ватару Ёсидзуми*. Здесь принципиально не было магии, фантастики и так далее – одни лишь только романтические линии сложных взаимоотношений большого количества персонажей. Типичная «мыльная опера», сделанная при участии авторов сценариев популярных ТВ-сериалов с живыми актерами. Никогда до этого романтический мотив в аниме не был прорисован так четко и реалистично.

В том же 1994 году начал выходить ТВ-сериал «*Волшебный рыцарь Райэрт*» («Махо Киси Райэрт», 1994-1995) по мотивам популярной манги группы «КЛАМП». Это уже был сериал менее серьезный, снятый с большой долей юмора, хотя и весьма «воинственный» и запутанный. Внимание было полностью переключено на изменения во

внутреннем мире героинь. Показателен здесь также интерес аниматоров к жанру фэнтэзи.

OAV-сериалы «*Боевая идол-группа Хаммингбёрд*» («Айдол Боэтай Хаммингбёрд», 1993-1995) и «*Женская эскадрилья чистого неба*» («Аодзора Сёдзётай», 1994) принесли в тему «женских коллективов» новое измерение. Здесь речь шла уже о женских военных подразделениях ВВС. Причем если в первом сериале основным занятием девушек было концертное пение (в порядке рекламы службы в ВВС), то во втором – именно профессиональные полеты. Романтические же отношения в обоих сериалах были лишь незначительным элементом сюжета.

Еще один характерный для этого периода OAV-сериал – «*Компания по борьбе с духами*» («Югэн Кайся», 1994). Его главная героиня – молодая женщина, не захотевшая стать священницей, а потому сбежавшая от своей семьи в большой город и решившая создать свой бизнес на основе единственного, что она умеет – умения изгонять духов. Героиня очень самостоятельна, любит выпить, спеть караоке, но не особенно склонна к романтическим похождениям.

Прелестные девушки для странных парней

Одним из популярнейших стилей этого периода, как уже говорилось выше, стал стиль «каваи». Это характерный стиль «унисекс»-направления, основным зрителем которого все равно, впрочем, были парни. Тем не менее, их основными персонажами стали необычные, очень красивые и странные девушки, наделенные сверхспособностями, но не всегда умело их применяющие. При этом парни в этих сериалах и фильмах обычно были скромны и слабохарактерны (чем, впрочем, этих девушек и привлекали).

Один из первых сериалов этого периода в стиле «каваи» – это ТВ-сериал «*Надя с загадочного моря*» («Фусиги но Уми но Надя», 1990) студии «ГАЙНАКС» и режиссера Хидэаки Анно. В общем-то, он скорее нечто переходное, сочетающее элементы ретро-приключенческой фантастики и комедию, но перенос внимания с героев-парней на героев-девушек проявился уже в названии. Сериал частично основан на «*Лапуте*» Миядзаки и «*20 тысяч лье под водой*» *Жуля Верна*.

В 1991 году начал выходить OAV-сериал «*3x3 глаза*» («3x3 Eyes», 1991) по мотивам манги *Юдзо Такады*. Его главная героиня – девушка *Пай* из затерянного в горах Китая племени трехглазых людей, обладающих большими магическими способностями, а главный герой

– парень, работающий в баре для трансвеститов, которого, после его случайной гибели, Пай оживила и тем самым дала ему бессмертие и подчинила его своей воле.

Стилистическая особенность сериала заключалась в дизайне персонажей – его создатели решили воспроизвести восточные черты лица так, как их видят европейцы.

В 1992 году начал выходить не менее необычный OAV-сериал. Это был сериал «*Многофункциональная цивилизованная девушка-кошка*» («Банно Бунка Нэкомусумэ», 1992-1994). Его главная героиня – девушка-андроид *Нуку-Нуку*, построенная на основе мозга кошки (хотя и вполне разумная). Создана она была для защиты главного героя – маленького сынишки гениального изобретателя от происков целого военного концерна под командованием его деда и мамы (родители хотят развестись, но не могут поделить ребенка). Неожиданно *Нуку-Нуку* удается не только доблестно отстаивать паренька в военном смысле, но и мирить его родителей.

В обоих этих сериалах главную роль играла уже упоминавшаяся выше Мэгуми Хаясибара, и второй из них был сделан как своего рода ее «бенефис», дав ей возможность продемонстрировать все ее профессиональные возможности.

Еще одним OAV-сериалом, в котором главную роль сыграла *Хаясибара*, стал «*Ай – девушка с кассеты*» («Дэнэй Сёдзё Ай», 1992) по мотивам манги Масакадзу Кацуры. Здесь «необычная девушка» по имени *Ай*, сошедшая в дом одного неудачника с особой видеокассеты, пытается помочь ему устроить его романтическую жизнь, чему он основательно сопротивляется, поскольку не верит в свои возможности что-то здесь изменить. При этом сама Ай иногда начинает «играть» сексуальную «кошечку» и вообще вести себя странно, поскольку кассета, с которой она сошла, была не очень качественна.

Но самый значительный OAV-сериал этого жанра – это, конечно же, «Тэнти – лишний!: Рю-о-ки» («Тэнти Муё!: Рю-о-ки», 1992-1994) студии «AIC». Здесь «необычных девушек» стало много, а парень остался один. Правда, в общем случае, *Тэнти* – куда более достойная и необычная личность, чем многие аналогичные парни-персонажи. Он – ничего не подозревающий об этом наследник трона космической империи Дзюрай. Дело в том, что его дед, случайно попав в свое время на Землю, отказался ее покинуть и зажил жизнью простого японского синтоистского священника.

Изначально это аниме задумывалось как небольшая пародия на «Звездные войны» Джорджа Лукаса, в которой все герои, кроме

главного, заменены «прелестными» девушками. Однако неожиданно его популярность оказалась так велика, что было снято сначала OAV-продолжение, а потом два ТВ-сериала и три полнометражных аниме о жизни Тэнти и всех буквально «упавших ему на голову» из космоса девушек, мечтающих выйти за него замуж.

Еще один важный OVA-сериал на эту тему – это «*О! Моя богиня!*» («Аа! Мэгами-сама!», 1993) по мотивам манги *Косукэ Фудзисимы*. В нем проявилась очень важная тема – тема предназначения героев друг другу.

При этом, в отличие от упомянутых выше сериалов, «необычная девушка» – богиня *Бельденди*, значительно по абсолютному социальному статусу выше, чем главный герой – обычный паренек, к которому она явилась, чтобы исполнить любое его желание. Он пожелал, чтобы она навсегда осталась с ним, и так и случилось. Тем не менее, в ее поведении различие их социального статуса никак не проявляется.

Нельзя также не указать на ТВ-сериал «*ДНК2*» («DNA2», 1994) по мотивам манги уже упоминавшегося выше Масакадзу Кацуры. Здесь герой был донельзя необычным – его буквально начинало рвать от одной мысли о девушках. Но, после случайно сделанной ему инъекции изменителя ДНК, он начал иногда на время превращаться в *Мега-Плейбоя* – свою абсолютную противоположность. Далее его ситуация постепенно эволюционирует в классический сюжет – «один парень – две совершенно разные девушки».

В 1994 году вышел OAV-сериал «*Вы арестованы!*» («Тайхо Ситяудзо»), еще одно аниме по мотивам манги *Косукэ Фудзисимы*. Здесь необычность двух девушек – главных героинь, заключалась, во-первых, в том, что они – инспектора дорожной полиции, а, во-вторых, тем, что они работают не хуже парней, без которых вполне обходятся, хотя и пытаются постоянно завести роман.

Важно также упомянуть сериал студии «КСЕБЕК» («ХЕВЕС») «*Голубое семя*» («Blue Seed», 1994-1995). В нем активно использовалась компьютерная графика, а сюжет крутился вокруг судьбы двух девушек-близнецов с мистическими способностями. Кроме них, в сериале фигурировал совершенно необычный парень – демон, влюбленный в обеих. Главную роль в этом сериале также играла Хаясибара.

Фэнтэзи и его подъем в 1990-х

1990-е действительно подняли интерес к фэнтэзи, в котором

действие происходит в мирах, совершенно не похожих на наш, наполненных магией и рукопашными схватками.

Одним из первых популярных фэнтэзи OAV-сериалов был сериал «Летопись войн Лодосса» («Лодосс то Сэнки») по мотивам романов Рю Мицуно, начавший выходить в 1990 году. Он описывал классический фэнтэзи-мир и был весьма серьезен и RPG-подобен (то есть, основывался на традиции т.н. настольных ролевых игр).

Другим аналогичным сериалом стал сначала полнометражный фильм, а затем – OAV-сериал «*Летописьвойн Арислана*» («Арислан Сэнки»), начавший выходить в 1991 году и основанный на романах Ёсики Танака. Этот мир в большей степени моделировался не на основе европейских, а на основе восточных легенд.

Существенно более мрачным, хотя и более романтическим был OAV-сериал «*Негодяй! Бог уничтожающей Тьмы*» («Бастард! Анкоку но Хакай Дзин», 1992-1993). Он уже был в значительно большей степени близок к японской мифологии.

Другие значительные фэнтэзи 1992 года – это полнометражный красивый «*Ветреный континент*» («Кадзэ но Тайрику»), а также OAV «*Священная Риг-Веда*» («Сэйдэн Риг-Веда») по мотивам манги группы «КЛАМП», основанной на индийской мифологии. Кстати, это была первая аниме-экранизация их работ.

1993 год принес новую струю в аниме-фэнтэзи. Вышел OAV-сериал «*Полудракон*» («Dragon Half») по мотивам манги *Рюсукэ Миты*. Это был принципиально не серьезный, детский, комедийный фэнтэзи-сериал, основанный на пародийном сочетании фэнтэзи и современности (скажем, герои пытались попасть на концерт популярного исполнителя и, по совместительству, охотника на драконов).

В дальнейшем фэнтэзи-аниме развивалось очень динамично, сочетая традиции всех мировых мифологий и, иногда, мир современной Японии.

Киберпанк

В отличие от фэнтэзи, киберпанк в этот период переживает окончание подъема. Тем не менее, киберпанк-аниме все еще производится.

В 1990 году выходит первая серия OAV-сериала «*Кибергород Эдо 808*» («Cyber City OEDO 808») *Ёсиаки Кавадзири* и студии «Мэдхаус», описывающего работу особого отдела полиции, состоящего из преступников, в мире высоких технологий.

В 1991 году появляется полнометражный аниме-фильм «*Старик Зет*» («Родзин Зет») по мотивам манги Кацухиро Отомо, эксплуатировавшей необычную доселе тему – в нем немощный старик получал возможность начать новую жизнь внутри робота-няньки. К сожалению, параллельно разрабатывался и военный вариант такого робота, и два проекта пересеклись…

В 1993 году начинает выходить OAV-сериал «*Мечты оружия*» («Ганму») по мотивам манги *Юкито Кисиро*. Он рассказывал о нелегкой судьбе девушки-андроида по имени *Галли*. Впрочем, вышло всего две серии, после которых работа над сериалом прекратилась – автору манги не понравилось аниме-воплощение.

В том же году начал выходить OAV-сериал «*Медицинские карты Черного Джека*» («Black Jack Carte», 1993-1995) студии «Тэдзука продакшнс» по мотивам классической манги Тэдзуки. Он не относится к чистому киберпанку, но описание необычных операций гениального подпольного врача по прозвищу «*Черный Джек*» вполне к этому жанру подходит.

1994 год порадовал зрителей OAV-сериалом «*Ирия: Зейрам*» («Ирия Зейрам», 1994) о приключениях космической «охотницы за головами».

В том же году на студии «Тохо» сделан полнометражный аниме-фильм *Ёсимити Фурукавы* и *Мититаки Кикути* «*Блюз Дарксайда*» («Darkside Blues», 1994). Это апокалиптический мистический киберпанк в популярном в «продвинутой» японской культуре музыкальном стиле «блюз».

Однако, в общем популярность киберпанка снижалась, а делающиеся в этом жанре аниме становились все более «жизнерадостными».

Аниме по играм

Уже с начала 90-х появился новый вид аниме – аниме по мотивам игр, обычно приставочных или компьютерных. Однако, настоящий прорыв случился в 1994 году.

В тот год *Масами Обари* выпустил полнометражное аниме «*Легенда о голодном волке*» («Гаро Дэнсэцу»), а *Гисабуро Сугии* – тоже полнометражный «*Уличный боец II*» («Street Fighter II»). Также следует назвать выпущенный Ринтаро на студии «Мэдхаус» OAV «*Последняя фантазия V*» («Final Fantasy V», 1994).

Все они были сделаны по мотивам соответствующих игр для игровых приставок (значительно более популярных в Японии, чем

компьютерные игры), и два первых до сих пор считаются лучшими в этом жанре.

Мистика и история

Как уже отмечалось, на смену киберпанку постепенно приходят вещи мистические и историко-мистические.

1991 год радует зрителей началом сериала «*Легенда о королях-драконах*» («Сорюдэн») о четырех братьях, обнаруживших в себе магические способности легендарных Правителей Мира.

В том же году снят OAV «*Судья Тьмы*» («Аникоку но Джадж», 1991) о таинственном *Судье*, судящем по законам Ада нарушителей закона людей.

В 1991 же году начинается выпуск сериала студии «Мэдхаус» и режиссера *Ринтаро* «*История столицы*» («Тэйто Моногатари», 1991-1992). Он рассказывает трагическую историю попыток могущественного мага уничтожить Токио, который он считает центром мировой скверны.

В это время также снимается два OAV по мотивам манги Румико Такахаси «*Русалочий цикл*» – «*Лес русалок*» («Нингё но Мори», 1991) и «*Шрам русалки*» («Нингё но Кидзу», 1993) – оба они посвящены древней японской легенде о том, что, съев мясо русалки, человек может обрести бессмертие. Однако главные герои на собственном печальном опыте выясняют, что вечная жизнь не приносит вечного блаженства.

В 1992 году создаются OAV «*Семейка Абасири*» («Абасири Икка») по мотивам классической манги Го Нагая и OAV-сериал «*Вавилон Токио*» («Tokyo Babilon», 1992-1993) по мотивам манги группы «КЛАМП».

В этом же году начинаются два «крутых» аниме-сериала для парней. Первый из них – это OVA-сериал «*Усио и Тора*» («Усио то Тора») о парне, сначала заклявшем, а потом подружившимся с чудовищем.

Второй – это ТВ-сериал студии «Студио Пьерро» «*Отчет о буйстве духов*» («Юю Хакусё», 1992-1994) о парне, который с помощью своего злейшего врага и любимой девушки вернулся из мертвых, чтобы помочь Небесной Канцелярии бороться со зловредными духами.

Наконец, в 1993 году выходит настоящий шедевр – фильм *Ёсиаки Кавадзири* и студии «Мэдхаус» «*Дзюбэй – повесть о ниндзя*» («Дзюбэй Нинпутё») – захватывающее аниме о первых годах правления клана

Токугава (начало XVII века), когда еще были сильны его побежденные, но не сломленные противники. Чтобы вернуть себе власть, они обратились к помощи воинов-демонов, и только небольшая группа презирающих друг друга ниндзя могла им помешать…

В отличие от многих других аналогичных фильмов, здесь нет характерного хэппи-энда, и главный герой в конце фильма ничуть не более счастлив, чем в начале. Главное – ему удалось выжить, потеряв при этом любимую девушку.

В 1994 году Лэйдзи Мацумото и студия «Мэдхаус» выпускают OAV «*Рубка*» («The Cockpit») – экранизацию небольших манг Мацумото, посвященных Второй Мировой войне. Здесь, как никогда раньше в аниме, удалось, с одной стороны, передать антиамериканские настроения, с другой стороны, создать динамичный и заставляющий задуматься фильм о военных летчиках и камикадзе.

Прочие достижения

Продолжается работа Миядзаки и Такахаты на студии «Гибли» по созданию полнометражных аниме. 1991 год – «Сочащиеся воспоминания» («Омойхидэ Поропоро») *Такахаты*, 1992 год – «*Порко Россо*» («Курэнай но Бута») *Миядзаки*, 1994 год – «*Война тануки во времена Хэйсэй и Пом-Поко*» («Хэйсэй Тануки Гассэн Пом-Поко») *Такахаты*.

«Порко Россо» был «бенефисом» Миядзаки, исполнившим свою заветную мечту – снять аниме о свинье и полетах. Поэтому главный герой фильма – пилот аэроплана, выглядящий как свинья (почему именно так – в фильме объяснения не дается).

В отличие от предыдущих работ студии «Гибли», «Порко Россо» был сделан для взрослой аудитории – для показа пассажирам трансатлантических рейсов между Японией и США. Несмотря на то, что действие происходит в 1930-е годы в Европе, в период подъема нацистской партии Германии, фильм поразительно светлый и практически не содержит «отрицательных персонажей».

«Война тануки» – это аниме совершенно другого типа. Он рассказывает эпическую историю проигранной *тануки* (*енотовидными собаками*) войны за избавление родных холмов от огромной человеческой стройки. Войну эту тануки вели по всем правилам военного искусства, с победами, поражениями и потерями, войну террористическую и информационную. В фильме обыгрывается и используется огромное количество японского народного фольклора, что, к сожалению, делает этот блестящий «экологический» фильм

малопонятным иностранному зрителю.

Из космических сериалов стоит отметить появление сериала студии «Тацуноко» «*Безответственный капитан Тайлор*» («Мусэкинин Кантё Тайлор», 1993) о похождениях недалекого, но очень удачливого и никогда не унывающего капитана космического корабля.

Также нельзя пройти мимо выхода первых серий сериалов режиссера *Сёдзи Кавамори* «*Макросс Плюс*» («Macross Plus», 1994-1995) и «*Макросс 7*» («Macross *7*», 1994-1995), доведших сначала до совершенства, а потом до абсурда идею сериала «Макросс» о войне с помощью музыки и музыкальных инструментов.

Из спортивного аниме отметим начало выхода в 1993 году баскетбольного ТВ-сериала «*Рубящий удар*» («Slam Dunk») студии «Тоэй», а из детского – идущий с 1993 года и до сих пор невероятно скабрезный, но поразительно смешной детский ТВ-сериал «Карандашный *Син-тян*» («Крайон Син-тян») по мотивам манги Ёсито Усуи.

«На закуску» назовем также нечто весьма необычное – OAV и ТВ-сериал «*Лучший повар – мой любимый папа*» («Токкю но Шеф ва Ойсинбо Папа», OAV – 1990, ТВ – 1992-1995), рассказывающий о секретах японской кухни в виде приключений отца-повара и его маленького сынишки.

В целом, из вышеизложенного видно, что к 1995 году аниме уже представляло собой чрезвычайно развитую отрасль японской промышленности. Несмотря на начало в середине 1990-х финансового кризиса, повлекшего за собой снижение количества серий в ТВ-сериалах и сокращение производства OAV, рынок стоял крепко и был готов к новым свершениям аниматоров.

Новые шедевры (1995-1997)

Введение

Как уже говорилось выше, экономический кризис, в котором в это время оказалась Япония, больно ударил по финансированию аниме-индустрии. Сократилось производство и серийность OAV, ТВ-сериалы также стали короче и более экономны с точки зрения сложности графики.

Тем не менее, достигнутый уровень сложности дизайнов и сюжета позволил, сократив производственные расходы и перейдя на платные кабельные и спутниковые каналы, снимать аниме для менее широкой аудитории.

Сериалы «не для всех»

Среди аниме нового типа первое место по праву занял один из лучших сериалов в истории аниме – сериал Хидэаки Анно и студии «ГАЙНАКС» «Евангелион нового поколения» («Синсэйки Евангелион», 1995-1996), шедевр жанра «меха-сэнтай».

Фактически, правда, жанр этого сериала определить достаточно трудно, а описать его в нескольких строчках – просто невозможно. История жизни Синдзи Икари и других пилотов биомеханических «гигантских роботов» серии «Евангелион», не вполне понимающих, зачем они сражаются с таинственными Ангелами, может быть понята во множестве смыслов, каждый из которых имеет право на существование. Для кого-то это – блестящий военно-тактический сериал, для кого-то – исповедь заблудшей души, для кого-то – предупреждение науке, слишком близко подошедшей к тайнам жизни.

Сериал наполнен цитатами из священных текстов всего мира и огромных количеством неразрешимых сюжетных загадок. Тем не менее, благодаря правильной маркетинговой политике, он нашел своего зрителя и имел колоссальный успех.

Другое ТВ-аниме 1995 года, совершенно другого стиля и жанра, но не менее популярное – это комедийный фэнтэзи-сериал «Рубаки» («Slayers», 1995) по мотивам повестей Хадзимэ Кандзаки о приключениях гениальной и чрезвычайно самоуверенной юной волшебницы Лины Инверс (в исполнении уже не раз упоминавшейся

Мэгуми Хаясибары).

Здесь не было ни мистических откровений, ни роботов, но сериал (и особенно – главная героиня) так полюбился зрителям, что по мотивам этих повестей было снято еще два сериала-продолжения и три полнометражных фильма.

Еще один заслуживающий упоминания фэнтэзи-сериал того же года – это «Крутые охотники» («Бакурэцу Хантер», 1995) молодой студии «КСЕБЕК», повествующий о команде земных воплощений божеств смерти и разрушения, сражающихся с правящими миром магами.

Нельзя не отметить, что во всех трех этих сериалах практически невозможно говорить о сражении Добра и Зла. Обе стороны – не самые достойные существа, преследующие сугубо личные цели.

В последующие годы традиция такого рода сериалов была продолжена. В 1996 году начинает выходить самурайский сериал «Бродяга Кэнсин» («Рурони Кэнсин», 1996 –) по мотивам манги Вацуки Нобохиро. В отличие от многих других аналогичных сериалов, его действие происходит в начале эпохи Мэйдзи (вторая половина XIX века), а герои борются, скорее, не друг с другом, а с давящим на их плечи «темным» самурайским прошлым.

Другой шедевр 1996 года – это сериал Сёдзи Кавамори и студии «Санрайз» «Видение Эскафлона» («Тэнку но Эскафлон», 1996), снова использовавший ретро-эстетику и сочетание магии и технологии.

Это был один из самых долгих в производстве сериалов – работы начались еще в 1991 году, и за это время разработчики успели детально проработать мир сериала – скрытую луну Земли, на которую чудесным образом попадает главная героиня, Хитоми. Также «Эскафлон» проектировался так, чтобы быть интересным и мужской, и женской аудитории, обильно сочетая приключенческие и романтические мотивы. Дошло даже до того, что по мотивам сериала было написано две независимых манги, одна – для парней, другая – для девушек.

1996 год отмечен фантастическим сериалом «Крейсер Надесико» («Кибо Сэнкан Надесико»). Необычность его заключалось в том, что героическая команда крейсера «Надесико», единственного космического корабля земных войск, способного на равных сражаться с пришельцами, – фэны аниме, не забывающие в промежутках между боевыми операциями смотреть и обсуждать свои любимые сериалы. Узнав, что сражающиеся против них пришельцы – на самом деле тоже люди, много лет назад покинувшие Землю, и тоже любят аниме, они

устраивают совместную «выставку фэнских достижений».

К сожалению, то, что их объединяет, их и разделило. И земляне, и пришельцы – фэны аниме в стиле 1970-х, когда противник главных героев все-таки считался Злом, несмотря на все его возможные достоинства. И преодолеть эту пропасть удается, только порвав с любимым увлечением и обратившись к реальной жизни.

Еще один популярный ТВ-сериал 1996 года – это фантастическое аниме «Воины-марионетки Джей» («Saber Marionette J»), основанное на одноименной радио-пьесе, продолжение стилистики «странных девушек» и «странных парней».

Здесь речь шла о планете, на которой уже много столетий нет женщин, а размножение происходит «в пробирке». Единственные «девушки» – это андроиды-воины, изначально созданные для того, чтобы защитить юного принца крови от нападок другого претендента на трон. Другое дело, что у того уже были собственные «девушки-марионетки»…

Как и некоторые уже упоминавшиеся выше сериалы, это аниме было построено «под» Мэгуми Хаясибару, игравшую в нем главную роль.

Другая популярная тема в Японии 1990-х – эмансипация, раскрывалась в сериале «Гипер-полиция» («Hyper Police», 1996). Здесь девушки – очаровательные мутантки-полуживотные (кошки, лисы и так далее), работали в полиции будущего, занимающейся расследованием преступлений других существ, также наделенных сверхспособностями.

Также трудно обойти вниманием небольшой (13 серий), но любопытный ТВ-сериал «Те, кто охотятся за эльфами» («Эльф во Карумоно Тати», 1996). В принципе, это был типичный фэнтэзи-сериал о людях из нашего времени, попавших в фантастический мир, но особенно он интересен полным отказом от попыток казаться правдоподобным и окончательным освобождением фантазии авторов, издевающихся над штампами фэнтэзи и фантазиями фэнов. Не будучи шедевром, он, тем не менее, стал популярен и был снят еще один сериал-продолжение.

Наконец, упомянем еще один необычный сериал – «Вперед! Школьная секция пинг-понга» («Икэ! Ина-тю Таккюбу», 1995). Являясь одним из самых непристойных (исключая порнографию) аниме-сериалов, тем не менее, он представляет интерес как пародия на «героические» спортивные сериалы, повествующие о важности «командной игры».

Сюжет его заключается в том, что команда из шести разгильдяев мужской секции пинг-понга пытается отвоевать у женской секции пинг-понга свой бывший спортзал, который у них отняли из-за постоянных проигрышей. А «командный дух» здесь присутствует весьма весомо и физиологически – в виде различных дурных телесных запахов…

Сёдзё-аниме

Сёдзё-аниме, обычно хуже представленное в мире ТВ-сериалов, в этот период дало целый ряд интересных произведений именно этого формата.

Начать следует с прямого подражания «Сейлор Мун» – ТВ-сериала «Легенда об ангеле любви, Веддинг Пич» («Ай Тэнси Дэнсэцу Веддинг Пич», 1995).

Впрочем, в отличие от «СМ», этот сериал был, скорее, шагом назад. Его создатели не пытались «сконструировать» логичное объяснение происходящих в нем волшебных событий, а удовлетворились созданием чрезвычайно «прелестной» историей о четырех девушках, бизнес семей которых связан со свадебными церемониями. Поэтому богиня любви Афродита поручила им бороться с демонами, крадущими у людей любовь. В каком-то смысле этот сериал можно рассматривать как рекламу свадебного бизнеса – так много его подробностей там описывается.

ТВ-сериал «Грабитель Сен-Тейл» («Кайто Сен-Тейл», 1995-1996) по мотивам манги Мэгуми Татикавы – достаточно необычный пример жанра «махо-сёдзё».

Главная героиня в нем, как обычно, помогала окружающим, тайком пользуясь магией, однако, магией особенного свойства – магией, позволяющей магическим образом красть различные вещи. Для этого она пользовалась божественным покровительством (сериал наполнен разнообразной христианской атрибутикой). А главный герой сериала – сын полицейского, сам мечтающий стать детективом и поймать таинственного вора, в которого превращается главная героиня.

Идея о главной героине, совершающей «благие» преступления, оказалась достаточно популярна, и в дальнейшем этот сериал породил несколько подражаний.

Специфическим унисекс-аниме-сериалом из эпопеи «ГАНДАМ» стал ТВ-сериал «ГАНДАМ В – новая военная летопись» («Син Кидо Сэнки Гандам В», 1995). Пять главных героев – юных пилотов боевых роботов – нарисованы в сёдзё-стиле, и некоторые из них проявляют

«бисексуальные» эмоции.

Несмотря на то, что вся эпопея в целом и этот сериал в частности, как история очередной войны, относится к сёнэн-аниме, «ГАНДАМ В» был сделан, в основном, для девушек-фэнов эпопеи.

Также нельзя не отметить ТВ-сериал «Таинственная игра» («Фусиги Юги», 1995-1996) студии «Студио Пьерро» по мотивам манги молодой мангаки Юу Ватасэ. Это мистическая история, основанная на традиционном китайском и японском фольклоре, о двух подругах, которых затягивает внутрь себя старинная китайская книга, и они становятся жрицами противостоящих друг другу богов фантастического мира, созданного автором на основе описаний Древнего Китая.

Сериал «Таинственная игра» оптимально сочетал комедийные и драматические мотивы, а также, что обычно для ТВ-сёдзё-аниме нетипично, рискованно вторгался в область сексуальных отношений, в том числе и «нетрадиционных». Здесь можно говорить о существенном прогрессе уровня сложности повествования для сёдзё-аниме и для ТВ-сериала. Как и следовало ожидать, он не был в достаточной степени популярен, и его продолжения делались уже в OVA-формате.

«Детские игрушки» («Кодомо но Омотя», 1996-1997) режиссера Акитаро Дайтипо мотивам манги Михо Обаны – это нетипичный пример сёдзё-аниме, строго ориентированного на младшую аудиторию (10-12 лет).

Обычно такого рода аниме делается о более взрослых персонажах, здесь же история первой любви главных героев излагается на примере ровесников зрителей – 12-летних детей. Фактически, здесь сочетаются традиции детского аниме, обычно неромантического, и традиции сёдзё-аниме, повествующего о первых романтических отношениях. От первого взят «сумасшедший» юмор, напоминающий средневековые фарсы, а от второго – вполне серьезное романтическое наполнение.

Эта «гремучая смесь» оказалась весьма популярной и в дальнейшем открыла дорогу целому ряду аналогичных сериалов.

Очередная, более традиционная, чем «Детские игрушки», школьная «мыльная опера» – это ТВ-сериал «Цветочки после ягодок» («Хана Ёри Данго», 1996-1997) по мотивам манги Ёко Камио.

История Цукиси Макино, девочки из бедной семьи, попавшей за свои большие способности в привилегированную школу, в которой обычно учатся только дети из богатейших семей Японии, – пример лучших традиций жанра.

Отметим, что, по сравнению с предшествующими ей героинями аналогичных сериалов, Цукиси наделена гораздо более яркой личностью и сильным характером. Именно ее готовность противостоять оскорблением со стороны избалованных одноклассников делает ее популярной и привлекает к ней внимание поклонников – ее первых «гонителей».

Наконец, этот раздел был бы неполным без ТВ-сериала режиссера Кунихико Икухары «Юная революционерка Утэна» («Сёдзё Какумэй Утэна», 1997). Впрочем, он относится к этому разделу в той же степени, как и к предыдущему – это тоже «аниме не для всех».

Одно из прозвищ этого сериала в среде фэнов – «Евангелион для девушек». Действительно, в мире сёдзё-аниме «Утэна» – столь же существенное событие, как и сериал «Евангелион нового поколения» в мире сёнэн-аниме, хотя, разумеется, их тематика и эстетика абсолютно различны.

В основе сюжета «Утэны» лежит легенда о Принце, в незапамятные времена приходившем на помощь девушкам всего мира и умершем в этих трудах (помимо сказочных источников этой легенды, нельзя не упомянуть также классическую японскую «Повесть о Гэндзи»). Главные герои сериала, в сущности, решают между собой один вопрос – кто из них сможет заменить Принца в современном мире.

Специфика же вопроса в том, что его решают между собой и парни, и девушки, а главная героиня по имени Утэна подходит к «изображению Принца» очень серьезно, в том числе и говоря о себе в мужском роде. Тем не менее, пафос сериала в том, что для исполнения функций Спасителя-Принца нужны не внешние проявления мужественности, а его внутреннее наполнение – готовность отдать свою жизнь за других.

В основе художественного мира сериала лежат две упоминавшиеся выше экранизации произведений классика сёдзё-манги Риёко Икэды – «Роза Версаля» и «*Мой дорогой брат…*». Из первого взята необычная для Японии барочная эстетика, а из второго – нездоровая атмосфера привилегированной школы. Несмотря на то, что действие происходит в современной Японии, наравне с сотовыми телефонами герои пользуются шпагами и мечами.

Мир сериала для сёдзё-аниме (да и для сёнэн-аниме) необычно сложен и многомерен и основан на барочно-изысканной мистике. Разобраться во всех его особенностях невозможно, так как многое не поясняется, но это-то и делает сериал привлекательным для японского

зрителя, привыкшего к недосказанности – характерному элементу классической японской литературы.

В одном из своих интервью режиссер указал, что, как это ни парадоксально для произведения в европейской барочной эстетике, одной из художественных задач, которую он ставил перед собой, было привлечь внимание зрителей к японскому языку (и к японской литературе). Поэтому «Утэна» богата на цитаты и сложные литературные игры слов и смыслов, а многочисленные хоралы, использованные в ее «звуковой дорожке», ярко демонстрируют музыкальные возможности японского языка.

Новое поколение OVA

OVA в этот период переживают эпоху финансового кризиса. Основным видом OVA становятся мини-сериалы, от двух до семи серий продолжительностью примерно 25 минут.

В качестве значительного игрока на этом поле окончательно закрепляется студия «AIC», финансируемая крупнейшим японским концерном «Пионер» («Pioneer»). Совместно они разработали идею, проверенную на материале OVA-сериала «Тэнти – лишний», – превращение популярного OVA-сериала в ТВ-сериал при тотальном «упрощении» концепции и художественного решения сериала и переадресация ТВ-сериала более юной аудитории.

Помимо «Тэнти», эта идея была осуществлена также на материале двух фантастических OVA-сериалов: «Удивительный мир Эль Хазард» («Симпи но Сэкай Эль Хазард», 1995) и «Боевая атлетика» («Дайундокай», 1997).

Оба эти сериала принадлежат стилю «каваи» и рассчитаны, в основном, на юношескую аудиторию. Первый из них – это история приключений нескольких японских школьников и их учителя, попавших в фантастический параллельный мир средневековой культуры, наполненный магией и колдовством. Второй – это чисто фантастический сериал о девушках-спортсменках, осваивающих космические виды спорта далекого будущего Земли. Не явив никаких значительных художественных достижений, оба сериала, тем не менее, были весьма популярны и породили ТВ-сериалы, менее серьезные и более «детские».

Аналогичное превращение в ТВ-сериал ждало и сёдзё-OVA-сериал «Клуб любителей магии» («Махоцукай Тай», 1996) режиссера Дзунити Сато – историю не особенно удачливых юных магов, сражающихся с инопланетянами.

Необычным здесь является сочетание характерно-фантастического мотива «инопланетного вторжения роботов-пришельцев», подчеркнутого активным использованием для их изображения компьютерной графики, и мистической эстетики «махо-сёдзё» аниме, выражающейся совершенным иным графическим стилем.

Различие было настолько разительно, что многие неяпонские фэны аниме, видевшие только заставку сериала, были убеждены, что произошла ошибка и им показывают заставки двух разных сериалов. Тем не менее, доминантой сериала были, все же, романтические отношения главных героев – членов школьного клуба любителей магии.

Из фантастических и киберпанк-OVA упомянем два – сериал все той же студии «AIC» «Армитаж III» («Armitage III», 1995) – классический киберпанк, вновь поднимающий философский вопрос о возможности существования человеческой в теле робота, и фантастический OVA-сериал «Могучая Бёрди» («Тэцуван Бёрди», 1996) режиссера Ёсиаки Кавадзирии студии «Мэдхаус» по мотивам манги Масами Юки – историю жизни простого японского парня, в тело которого вселилась агент Галактической Полиции, борющаяся с незаконно проникшими на Землю пришельцами. И теперь бедняга периодически превращается в девушку-киборга, использующую их общее тело для своих полицейских целей…

Впрочем, сериал в большей степени пародиен, чем серьезен, и авторов больше интересуют психологические трудности совмещения двух разнополых личностей в одном теле, чем само расследование.

Из фэнтэзи-OVA стоит назвать односерийный OVA «Принцесса Минерва» («Princess Minerva», 1995) – пародию на классические «феминистские» фэнтэзи о героических принцессах-воинах.

Из аниме, посвященного обычной японской жизни, укажем на сериал «Золотой парень» («Golden Boy», 1995) по мотивам манги Тацуя Эгавы – относительно нетипичный «сёнэн-сериал» о приключениях молодого парня, бросившего университет накануне дня получения диплома и путешествующего по стране, осваивая различные профессии и пробуя себя на разных работах. При этом его многочисленные таланты, упорство в достижении поставленных целей, природная доброта и широта души помогают ему завоевывать сердца самых разных девушек… Жанр этого сериала можно определить как «морализаторская мелодраматическая комедия».

Еще один нетипичный OAV-сериал – это полицейский боевик «Бойцовые Киски» («Gun Smith Cats», 1995) по мотивам популярной

манги Кэнъити Соноды. Необычность его в том, что действие в нем происходит в Чикаго, и среди персонажей нет ни одного японца.

Поэтому главная героиня – профессиональный «охотник за головами» (так в США называются частные детективы, разыскивающие на коммерческой основе преступников, за поимку которых объявлено вознаграждение) Ралли Винсент не обязана в своем поведении следовать канонам «правильного» поведения для японской девушки.

Перенос действия в Америку также позволил автору, влюбленному в оружие, показать эту часть боевика во всей красе – японская полиция очень редко пользуется огнестрельным оружием. А персонажи сериала используют целый арсенал вооружения, тщательно воспроизведенного в соответствии с лучшими образцами современной полицейской техники.

Наконец, из аниме по мотивам компьютерных игр нельзя не отметить OAV-сериал студии «Мэдхаус» «Охотники на вампиров» («Vampire Hunter», 1997), созданный по мотивам одноименной игры для приставки «Сони Плейстейшн» («Sony Playstation»). Сюжетная особенность этой игры и сериала заключалась в том, что все их главные герои в той или иной форме представляли различные силы Зла. И их сражения друг с другом были лишь формой конкуренции между воинами Зла, но не борьбой Добра со Злом.

Отметим, что, несмотря на высокое качество графики, сериалу не удалось выйти за рамки «приложения к игре», предназначенного почти исключительно для ее ценителей, желающих увидеть, как действуют их любимые персонажи, когда ими не управляет человек.

Полнометражные шедевры

Из новых работ студии «Гибли» отметим аниме «Шепот сердца» («Мими о Сумасэба», 1995) по мотивам манги Аой Хиираги – первое и пока единственное аниме этой студии, режиссером которого были не Миядзаки и Такахата, а другой человек – главный аниматор студии Ёсифуми Кондо.

Миядзаки, тем не менее, был автором сценария этого фильма – поэтичной истории взросления юной японки в современном японском обществе. Это был первый фильм студии «Гибли», при создании которого использовались компьютеры (для совмещения рисованной графики в некоторых сложных сценах) и первое аниме в Японии, использовавшее звуковое сопровождение в системе «Dolby Digital».

Все же, самая значительная работа студии «Гибли» в этот период –

это «Принцесса мононокэ» («Мононокэ Химэ», 1997) – последний полнометражный фильм Миядзаки (как он сам об этом объявил).

Это эпическая история о войне в средневековой Японии духов леса (разгневанных духов в Японии называют «*мононокэ*») и людей, вырубающих лес, чтобы использовать дрова для варки железа. Противостояние двух женщин – юной Сан по прозвищу «Принцесса мононокэ», воспитанной Богиней Волков среди ее волчат, и госпожи Эбоси, создавшей и возглавившей поселение сталеваров, проходит перед глазами молодого война по имени Аситака, прибывшего в эти края, чтобы очиститься от проклятия убитого им сошедшего с ума Бога Кабанов.

Оба лагеря защищают свою правду. Для животных лес – родной дом, а для людей сталь – единственный способ поддерживать нормальную, достойную жизнь, не идя в услужение к феодалам. В то же время третья сторона, шпионы императора, пытаются использовать ситуацию, чтобы получить голову Сисигами – великого лесного божества, голова которого может дать бессмертие ее обладателю.

В этом фильме соединились все мотивы, проходившие через творчество Миядзаки – темы взаимоотношения людей и природы, социальной справедливости, глубокого уважения к народным легендам и традициям, женского равноправия. Нет только одного мотива – в отличие от всех остальных фильмов Миядзаки, в «Принцессе мононокэ» нет темы авиации и полета – мастер намеренно исключил ее из первоначального проекта, чтобы «не быть предсказуемым».

«Принцесса мононокэ» стала самым кассовым фильмом в истории Японии и окончательно закрепила за Миядзаки не только среди профессионалов и фэнов, но и среди массовой аудитории звание величайшего из японских аниматоров (не считая Тэдзуки).

«Воспоминания» («Memories», 1995) – это авторский фильм Кацухиро Отомо – экранизация трех его небольших манга-новелл, созданных в различных жанрах и стилях. Первая из них – мистический киберпанк, вторая – сатира, направленная на американо-японскую военную бюрократию, а третья – классическая антиутопия. Видимо, на данный момент, это наиболее художественно-ценная экранизация работ Отомо.

Особо следует отметить фильм совместного американо-английско-японского производства «Призрак в Доспехе» («Ghost in the Shell», 1996) режиссера Мамору Осиипо мотивам манги Масамунэ Сиро«Подразделение “Доспех”» («Кокаку Кидотай»).

В отличие от манги, как обычно у Сиро, – футуристической

антиутопии с характерным черным юмором, Осии, получив значительную финансовую поддержку с Запада, решил снять фильм, ориентированный на зарубежную аудиторию – гораздо более серьезный и запутанный, демонстрирующий все то, на что в техническом смысле способны японские аниматоры при адекватном финансировании.

Сюжет фильма при этом потерял большую часть юмора оригинала, став мрачным, готическим, философским фильмом жанра «киберпанк» о неожиданно возникших отношениях женщины-киборга, начальника оперативного подразделения секретной службы Японии, и новейшей программы-шпиона, в какой-то момент осознавшей себя человеческой личностью.

Проявив чудеса тщательности и скрупулезности, авторы фильма в точности воссоздали в рисованной графике детали, доселе возможные только в кино. Фильм был очень благосклонно принят западной аудиторией, но не стал особенно популярен в Японии – японская аудитория не привыкла обращать большое внимание на тщательность проработки деталей в анимации, а фэнов оригинальной манги сильно задело то, как «варварски» режиссер обошелся с духом оригинала.

Особую известность, однако, получила музыка к фильму популярного аниме-композитора Кэндзи Каваи, созданная на основе древних японских хоралов и совершенно неожиданно органично передающая дух трагедии общества близкого будущего.

Еще один фильм, более популярный с технической точки зрения, чем с сюжетной, – это «Икс» («X», 1996) режиссера Ринтаро по мотивам манги группы «КЛАМП».

Как и ряд уже упоминавшихся выше проектов, этот фильм представлял собой «подарок» фэнам оригинальной манги – возможность посмотреть на полюбившихся персонажей на большом экране.

С сюжетной же точки зрения фильм несколько «скомкан» и обычно непонятен тем, кто не имеет представления об оригинале. Изначально сложная и запутанная история мистического противостояния в Токио 1999 года двух групп сильнейших магов Японии была сведена с последовательности их поединков.

Так же, как и «Наусика из Долины Ветров» Миядзаки, этот фильм был сделан задолго до того, как сюжет оригинальной манги был доведен до конца, поэтому авторам фильма пришлось изобрести свою, оригинальную версию окончания. Тем не менее, высокое качество графики и большой профессионализм создателей этого аниме, а также

верность если не букве, то духу оригинала обеспечила фильму значительную популярность среди фэнов.

В отличие от «Икс» и «Призрака», фильм Сатоси Кона и студии «Мэдхаус» «Совершенная грусть» («Perfect Blue», 1997) стал известен именно благодаря необычному сюжету. Его главная героиня, поп-певица Мима, пытаясь прославиться как актриса, оказывается вовлеченной в ужасный мир оборотной стороны шоу-бизнеса и ощущает, как индустрия развлечений медленно, но верно забирает у нее ее душу. Первоначально фильм задумывался как кино-фильм, но все критики отмечают, что, избрав аниме-путь, создатели фильма не прогадали и смогли создать настоящий шедевр.

Наконец, нельзя не упомянуть фильм режиссера Сёдзи Кавамори «Видение в Ихатове: Источник Кэндзи» («Ихатов Гэнсо: Кэндзи но Хару», 1996) – экранизацию автобиографии знаменитого японского писателя начала века Кэндзи Миядзавы.

Как и в случае упомянутого выше фильма «Ночь в поезде по Млечному Пути», экранизировалось не само произведение, а манга Хироси Масумурыв его необычном «кошачьем» стиле, созданная по мотивам книги Миядзавы. Жизнь писателя в этом аниме предстает не только через призму его сложной биографии, но и через изображение его грез, мечтаний и видений, находивших отражение в созданных им книгах.

Детские сериалы

Из популярных детских сериалов этого периода, стоит отметить два больших ТВ-сериала, идущих до сих пор.

Во-первых, это сериал «Детектив Конан» («Мэйтантэй Конан», 1996 –) по мотивам манги Госё Аоямы, повествующий о фантастических приключениях юного детектива (школьника старшей школы), превращенного в маленького мальчика.

А, во-вторых, это сериал «Карманные чудища» («Pokemon», 1997 –), созданный по мотивам популярнейшей игры для карманной игровой приставки компании «Нинтэндо» («Nintendo») и одноименной манги. Идея игры и манги принадлежит Сатоси Тадзири.

Заключение

Первая четверть второй половины 1990-х для аниме – период неоднозначный. С одной стороны, тотальное расширение потенциала рынка дало возможность аниматорам реализовывать самые необычные идеи и сюжеты. С другой стороны, экономический кризис значительно

сократил инвестиции в каждый отдельный проект, поставив творцов перед необходимостью четко придерживаться урезанных бюджетов.

Сократилась серийность сериалов, нормальным явлением стали ранее невиданные мини-сериалы по 13 серий, а 26 серий, ранее считавшиеся минимальным размером для сериала, стали нормой. Однако, эти условия дали возможность не создавать ранее обязательные «проходные» серии, теперь аниматоры могли четко следовать концепции сериала и делать каждую серию значимой и значительной.

Возник интерес к ранее практически полностью игнорируемой компьютерной графике. Небольшие ее вставки стали нормой и постепенно все более увеличивались в размере.

Наконец, произошел прорыв на международном рынке. До этого за пределами Японии были известны либо отдельные полнометражные фильмы, либо полностью переозвученные, а иногда и перемонтированные детские сериалы. В первой половине 1990-х началась, а в этот период – укрепилась и расширилась деятельность фирм, созданных иностранными фэнами аниме и манги, и занимающихся качественным и полноценным переводом аниме и манги на иностранные языки. Особенно в этом отношении преуспели компании в США, Великобритании, Франции, Италии, Испании, Германии.

Аниме и манга стали предметом серьезного изучения и пристального внимания со стороны крупнейших представителей зарубежных масс-медиа. Так, компания «Уолт Дисней» купила международные права на прокат и продажу всех фильмов студии «Гибли». И сейчас можно с уверенностью заявить, что у международной жизни аниме еще все впереди…

Основные виды и жанры аниме

Введение

В этой главе мы подведем некоторые итоги кратко рассмотренной выше 80-тилетней истории аниме, а именно – выявим представительные жанры и виды аниме.

Не нужно забывать, впрочем, что в реальности большинство аниме создается на стыке нескольких жанров. В особенности это, естественно, относится к шедеврам. Также на протяжении одного фильма могут сменяться несколько стилей.

Половое и возрастное деление аниме

Как уже неоднократно подчеркивалось, аниме по полово-возрастному признаку можно разделить на четыре больших раздела:

1. Аниме для детей (*кодомо-аниме*) – примерно до окончания младшей школы (1-6 классы – до 10-11 лет);
2. Аниме для подростков-юношей (*сёнэн-аниме*) – средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет);
3. Аниме для подростков-девушек (*сёдзё-аниме*) – средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет);
4. Аниме для молодых мужчин (*сэйнэн-аниме*) – колледж/ университет (18-25 лет).
5. Аниме для молодых женщин (*дзёсэй-аниме*) – колледж/ университет (18-25 лет).

Сэйнэн– и дзёсэй-аниме – это сравнительно недавние явления, которые идеологически мало чем отличаются от сёнэн-аниме и сёдзё-аниме соответственно, рассказывая те же истории, но на более высоком повествовательном уровне. Да и в настоящий момент говорить в приложении к ним о четких характеристиках пока не приходится – их жанровая и стилистическая структура еще не устоялась. Поэтому в дальнейшей классификации они не учитываются.

Кодомо-аниме

Этот раздел аниме существует дольше всех – уже самые первые аниме-фильмы и сериалы относились именно к нему.

Аниме этого раздела можно разделить на три большие группы. К

первой из них относятся экранизации классических и авторских сказок и мифов, как Японии, так и других стран. Эти произведения обычно интернационально понятны, многие из них переводились и демонстрировались за рубежом, в том числе и в России (СССР). Большая их часть – полно– и короткометражные фильмы, последние часто организуются в сериалы для ТВ-показа.

Несмотря на их значительное распространение, известность за пределами Японии и высокое качество, эти аниме представляются относительно «неинтересными» для выявления национальной специфики этого искусства. В целом они, в художественном смысле, находятся под влиянием классических американских и советских мультфильмов 1950-х годов, обычно, впрочем, более уважительно относясь к фабуле и духу экранизируемого произведения.

Вторая группа, напротив, специфична для Японии и малоизвестна (и малопонятна) за ее пределами. Обычно это ТВ-сериалы – экранизации манги или самостоятельные произведения, большей частью – юмористические или юмористическо-фантастические.

Эти аниме активно эксплуатируют языковой и юмор и содержат множество отсылок к реалиям современной японской жизни. Тем не менее, несмотря на весь национальный колорит, эта разновидность аниме также опирается на западные аналоги, в частности, на классические мультсериалы американских студий «Уорнер Бразерс» («Warner Brothers») и «Ханна-Барбера» («Hanna-Barbera»), а также на такие современные сериалы, как «Бивис&Баттхед» и «Симпсоны». Последние, однако, рассчитаны на взрослого зрителя (как минимум – на подростков), в то время как аналогичные японские сериалы (и в этом их специфика) создаются для маленьких детей, часто не снижая при этом уровень «рискованности» юмора (хотя и делая его менее навязчивым).

С сюжетной точки зрения эти сериалы обычно представляют собой либо «бытовые» комедии, либо упрощенные варианты сюжетов сёнэн-аниме (обычно научно-фантастические).

Наконец, третья группа – это «прелестное» аниме для маленьких девочек, веселое и беззаботное, сочетающее сказочную и комедийную эстетики.

Сёнэн-аниме

Сёнэн-аниме (аниме для старших детей и подростков), конечно, гораздо разнообразнее, чем кодомо-аниме. Изначально в нем полностью доминировала научная фантастика (НФ), которая и сейчас

занимает существенную его часть. Однако, она изрядно потеснена классическим фэнтэзи (повествованием об иных мирах, управляемых магией), историческими фэнтэзи (повествованиями о Средневековой Японии), мистикой и киберпанком. Также существенную роль в сёнэн-аниме играет аниме о спорте. Полицейские боевики и приключенческие аниме менее характерны, хотя тоже возможны. Все эти жанры, как правило, разбавляются комедийными мотивами, а также часто скрещиваются между собой.

Исторически сёнэн-аниме наиболее идеологизированно из всех видов аниме. Основная его задача – воспитание в юношах таких черт характера, как умение работать в коллективе, готовность и желание «выполнить свой долг», в том числе и такой, который не был возложен на героя по его воле, твердость духа, которая в Японии считается основным фактором успеха на любом поприще. Сёнэн-аниме учит добиваться поставленной цели и брать на себя ответственность.

Характерно, что сёнэн-аниме обычно не учит ухаживанию за девушками. По реализуемой в современной японской массовой культуре модели поведения инициатором романтических отношений должна быть девушка. Юноша же должен внимательно относиться к женским чувствам и «не проглядеть» начало любовных отношений. Обычно в сёнэн-аниме перед ним ставится задача выбора между несколькими «претендующими» на него девушками.

Из вышеизложенного видно, что идея сёнэн-аниме – это внутреннее преобразование героя в лучшую сторону, сокращение разрыва между ним и идеалом. Отсюда неизбежно возникает проблема самоопределения героя – по какому пути он должен двигаться, чтобы достичь идеала. Для ответа на этот вопрос герой должен понять, кто и что он такое. Отсюда понятен интерес сёнэн-аниме к сюжетам, в которых ответ на эти вопросы особенно затруднен, например, к сюжетам киберпанка, основным вопросом которого является проблема возможности существования человеческого сознания внутри корпуса машины.

Любопытно, что при описании процесса преобразования героя внимание зрителей редко концентрируется на образовании и обучении. Здесь сказывается влияние учения школы «дзен» о возможности одномоментного Просветления. Долгий процесс образования перед достижением героем совершенства в избранном им деле либо остается за кадром, в прошлом (то есть, к началу действия герой уже в значительной мере мастер своего дела), либо исключается вовсе – Просветление действительно приходит в самый момент полной

концентрации персонажем всех духовных сил.

Совершенно не характерен тезис «*Главное не победа, а участие*». Более популярна идея «*Результатом участия может быть только победа*». Причем не только победа над собой, но и вполне реальная и материально ощутимая.

Также сёнэн-аниме удовлетворяет потребности молодежи в области техники. Различные роботы, машины, оружие, космические корабли обильно показываются в фантастическом и киберпанк-аниме. Для особенно интересующихся отдельно продаются модели, чертежи и тому подобные «сопровождающие материалы».

Как уже отмечалось, интерес к противоположному полу обычно удовлетворяется самим фактом его присутствия, а не описанием сложных романтических отношений. Даже в тех случаях, когда сёнэн-аниме вдается в подробности таких отношений, оно обычно соскальзывает на более привычные приключенческие или комедийные рельсы.

Сёдзё-аниме

Сёдзё-аниме (аниме для старших девочек и девушек-продростков) по своему разнообразию занимает промежуточное положение между кодомо-аниме и сёнэн-аниме.

Как правило, в нем доминируют два главных мотива – романтическая история и поиск главной героиней своего места в обществе. Однако, в отличие от сёнэн-аниме, где главный герой обычно должен изменить себя в лучшую сторону, в сёдзё-аниме главной героине нужно столько изменять себя, сколько смириться с теми изменениями, которые происходят с ней помимо ее воли (отражение физиологической стороны процесса взросления), осознать их и научиться их контролировать.

Характерная для сёнэн-аниме соревновательность сёдзё-аниме не свойственна. Его героини не состязаются, а ищут свое собственное место в окружающем их мире. Будет ли это место лучшим или худшим – зависит от их умения приспосабливаться к обстоятельствам.

Часто в сёдзё-аниме эксплуатируется мотив «внутренних ресурсов» героини – умения или таланта, который она раньше не использовала или о существовании которого не подозревала, но который обеспечивает ее адаптацию в тех условиях, в которых находится героиня. Это мотив классических феминистских теорий о тех скрытых женских возможностях, которые не востребованны обществом по вине патриархальной системы. Идеологически Япония – патриархальная

страна, поэтому вполне естественно, что феминистская идеология находит свое отражение и в женском искусстве.

Важной частью эстетики сёдзё-аниме является проблема пола и его определения в ходе взросления. Отсюда повышенный интерес к разнообразным сексуальным девиациям половой ориентации (обычно речь идет о мужском гомосексуализме). Речь, разумеется, идет не о показе тех или иных сексуальных отношений (в сёдзё-аниме это практически исключено), а о различных романтических коллизиях, в которых оказываются персонажи.

Интересующие создателей сёдзё-манги типажи сильных и инициативных героинь изначально было трудно представить себе в консервативной японской среде. Поэтому ранние сёдзё-аниме вели речь о событиях, происходящих за пределами Японии, в Европе или США. Особый интерес при этом вызывала европейская история, дающая многочисленные примеры именно таких женских образов. С ходом времени, наоборот, главными героинями сёдзё-аниме стали исключительно японки.

Идея классического фэнтэзи – конструирование альтернативных магических миров в сёдзё-аниме проявлена слабо. Первоначально такого рода миры использовались в жанре «махо-сёдзё» как повод для введения героини с необычным для японки поведением. Поэтому характерные для сёнэн-аниме и вообще идеологии фэнтэзи подробные описания этих миров были не нужны, да и не интересны зрительницам.

Мир действия сёдзё-аниме – это либо современная Япония, либо некий романтический (как правило, найденный автором в истории) мир. В любом случае, речь идет о реальности, не содержащей для зрителей никакой принципиальной новизны. Это и понятно – основное внимание в сёдзё-аниме уделяется не внутреннему росту героя и не его приключениям, а развитию отношений между персонажами, как социальных, так и романтических. Необычный окружающий мир только мешал бы выявлению этих тонких процессов.

Особенности графики аниме

Так как, по техническим причинам, оказалось невозможно снабдить нашу книгу иллюстрациями, не будем вдаваться в подробности графических решений аниме. Тем не менее, несколько слов о них сказать нужно, ведь по сути своей аниме – искусство графическое.

В отличие от других видов анимации, в которых художественное решение играет доминирующую роль, графика аниме находится под

сильным влиянием канонов и шаблонов, а потому обычно играет подчиненную роль по отношению к другим аспектам анимационного произведения. Она лишь средство передать те концепции, которые создатели фильма хотят в нем выразить, но никак не самоцель.

История современного аниме отсчитывается от первого сериала Тэдзуки – «Могучего Атома». Именно в нем Тэдзука впервые выразил принципы «*ограниченной анимации*» («limited animation»), легшие затем в основу дальнейшего развития аниме. В приложении к японской анимации эти принципы означали экономию на подробности изображения движения (за счет уменьшения количества «кадров в секунду»), но повышенное внимание к сложности дизайна персонажей и фонов.

Художественные решения, предложенные Тэдукой, нашли понимание у зрителя, а в дальнейшем, за счет увеличения финансирования, удалось довести количество кадров в секунду до мировых промышленных стандартов, не теряя при этом качества прорисовки персонажей.

Тем не менее, реальность мира анимации такова, что финансирование никогда не бывает достаточным, и экономить приходится в любом случае. Для этого были разработан ряд художественных приемов, позволявших заново использовать уже нарисованные фрагменты (скажем, включение в сериал серии с повторением ранее произошедших событий) и активно использовать стоп-кадры и статические изображения.

Классическим признаком графики аниме считаются т.н. «*большие глаза*» – непропорционально большие зрачки персонажей. Это не совсем верно. Изначально большие, «светящиеся» глаза персонажей с большими ресницами появились в сёдзё-манге, поскольку они на Востоке традиционно считались красивыми.

Вообще, глаза – центральный объект лица персонажа в японской эстетике (в современной американской эстетике, кстати, таким объектом является рот), что символизирует готовность персонажа к восприятию и созерцанию. Чем пропорционально меньше глаза персонажа, тем менее у него развиты эти способности, поэтому «большие глаза» – это всегда признак юности.

Однако, за пределы сёдзё-манги настоящие «большие глаза» начали выходить только в конце 1980-х годов. До этого в аниме доминировали анатомически пропорциональные глаза, которые, впрочем, все равно были больше, чем глаза персонажей в западной анимации.

Наиболее существенно «большие глаза» представлены в рамках стиля сёнэн-аниме «*каваи*» («прелесть»), появившегося в начале 1990-х годов. Особенность этого стиля заключалось в том, что главными персонажами таких аниме стали девушки, которые, по законам восприятия сёнэн-аниме, должны были быть сексуально привлекательны для зрителя. Поэтому создатели стиля «каваи» взяли для него эстетику сёдзё-манги, изначально ориентированной на создание «прелестных» персонажей.

Еще один необычный стиль, о котором стоит упомянуть, – это стиль «*супер-деформд*» («сверх-искаженный»). Речь идет о непропорциональном, комическом стиле, также появившемся в аниме в конце 1980-х – начале 1990-х. В рамках этого стиля персонажи изображаются как младенцы – с огромной головой размером с туловище. Изначально этот стиль появился в пародии студии «Санрайз» на их собственный сериал «ГАНДАМ», а потом стал активно использоваться в комических отступлениях «серьезных» аниме. Возникновение дополнительного стиля, маркирующего комические фрагменты, добавило новое измерение в мир канонов искусства аниме.

Параллельно «необычным» стилям все больше поклонников, особенно среди старшего поколения зрителей, находит «реалистичный» стиль, характеризующийся пропорциональными чертами лица и единством художественного решения аниме.

Видимо, в дальнейшем не стоит ожидать доминирование какого-либо из стилей – каждый из них находит свою собственную культурную нишу.

Заключение

В нашей книге мы рассмотрели эволюцию концепций аниме на протяжении его истории, начиная с его появления в 1917 году. Сейчас в аниме постепенно приходит новое направление – 3D-аниме, создаваемое на компьютерах. Уже первые эксперименты в этой области показали не только большие перспективы этого направления, но и то, что все прежние каноны и наработки 3D-технологиями не отменяются, а дополняются и расширяются.

Здоровый консерватизм анимационной индустрии Японии дает возможность предположить, что переход на эти технологии будет происходить постепенно, и любителям аниме не грозит оказаться наедине с неизведанным и непривычным искусством – новая японская анимация, переходя на компьютерные технологии, не стала менее «японской» и сохранила все те особенности, которые и сделали ее популярной.

Лишь фрагментарно упомянут в нашей книге вопрос о международной судьбе и истории признания аниме в других странах. Это тема для отдельных исследований. К тому же, история освоения аниме в США или Франции представляет в России исключительно научный интерес, а аниме в России пока еще не настолько известно, чтобы делать эту тему предметом монографического труда.

Отметим лишь, что в настоящее время наблюдается значительный прогресс в этом направлении – все больше и больше людей интересуются японской анимацией, все больше и больше аниме переводится на русский язык и становится доступным массовому зрителю.

Мы искренне надеемся, что наша книга станет существенным подспорьем в этом направлении и послужит благому делу сближения культур двух великих стран – России и Японии.

Спасибо, что скачали книгу в бесплатной электронной библиотеке Royallib.com
Оставить отзыв о книге
Все книги автора

Приложения

Используемая терминология

Аниме – японская анимация. (С формальной точки зрения должно писаться «*анимэ*», однако термин «*аниме*» уже установился именно в таком написании).

Манга – японские комиксы.

Мангака – создатель манги.

Отаку – фэн (любитель) аниме/манги.

Меха – любые сложные механизмы в аниме/манга (роботы, средства передвижения и т.д.).

Додзинси – манга, создаваемая на некоммерческой, непрофессиональной основе. Часто основывается на известных коммерческих мангах.

Сэйю – актер/актриса, озвучивающие аниме.

Кодомо – ребенок.

Сёдзё – девочка/девушка (для Японии – с 12 до 18 лет).

Сёнэн – мальчик/юноша (для Японии – с 12 до 18 лет).

Сэйнэн – молодой мужчина.

Дзёсэй – молодая женщина.

Хентай – эротическое/порно аниме/манга. Дословно переводится как «*извращенный*». (С формальной точки зрения должно писаться и произноситься «*хэнтай*», однако термин «*хентай*» уже установился именно в таком написании).

Сэнтай – дословно «*группа/команда*», жанр аниме/манги, рассказывающий о приключениях небольшой постоянной команды персонажей, борющихся с кем-то или с чем-то.

Меха-сэнтай – то же, что и сэнтай, команда персонажей при этом пилотирует один или несколько «гигантских роботов»-меха.

Махо-сёдзё – «*девочки (девушки)-волшебницы*», жанр сёдзё-аниме/манги, рассказывающий о приключениях девушек и девочек, наделенных необычной магической силой.

Киберпанк – жанр сёнэн-аниме/манги, рассказывающий о мире будущего, жизнь которого полностью определяют компьютерные технологии. Идеологически близок к жанру «антиутопия».

Танкобон – том книжного переиздания журнальной манги.

Танкобонное издание – переиздание журнальной манги в

книжном формате.

Хэнсин – превращение/трансформация персонажа/меха. Часто связан с «переодеванием» персонажа.

OAV/OVA – аниме, сделанное специально для выпуска на видео («Original Animation Video»).

Полнометражный фильм – аниме, предназначенное для показа в кинотеатре, обычно дольше 50 минут.

ТВ-сериал – аниме, предназначенное для показа на ТВ.

Апокалиптический – связанный с историей Конца Света.

Транскрибирование японского языка

Определения

Рома́дзи – система письменности японского языка, основанная на латинице. Является частью современного японского языка. Ниже приводится так называемый «*официальный*» (*кунрэй*) вариант.

Киридзи или **Россиядзи** – система записи японских слов и предложений, основанная на кириллице и разработанная основателем современной российской японистики Е. Д. Поливановым. Не является частью современного японского языка. Используется японистами в России.

Хирагана и **Катакана** – *слоговые азбуки* (каждый символ означает не звук, а слог), использующиеся в японском языке. Являются частью современного японского языка.

Кандзи – *иероглифика* (каждый символ обозначает понятие). Является частью современного японского языка.

В современном японском языке для записи слов обычно используют кандзи, хирагану и катакану. Но для записи японских слов и названий в других странах используют ромадзи, которую обычно и можно встретить в неяпонских текстах. Ниже описано, как преобразовать текст, записанный ромадзи, в киридзи согласно общепринятым в отечественной японистике правилам.

Правила преобразования

Гласные

a – а
ai – ай
ya – я
i – и
u – у
ui – уй
yu – ю
e – э
ei – эй

o – о
oi – ой
yo – ё (йо)
Слоги
ka – ка
ki – ки
ku – ку
ke – кэ
ko – ко
sa – са
si – си
su – су
se – сэ
so – со
ta – та
ti – ти
tu – цу
te – тэ
to – то
na – на
ni – ни
nu – ну
ne – нэ
no – но
ha – ха
hi – хи
hu – фу
he – хэ
ho – хо
ma – ма
mi – ми
mu – му
me – мэ
mo – мо
ra – ра
ri – ри
ru – ру
re – рэ
ro – ро
wa – ва

wo – (в)о
n – н
pa – па
pi – пи
pu – пу
pe – пэ
po – по
ba – ба
bi – би
bu – бу
be – бэ
bo – бо
da – да
di – ди
du – ду
de – дэ
do – до
za – дза
zi – дзи
zu – дзу
ze – дзэ
zo – дзо
ga – га
gi – ги
gu – гу
ge – гэ
go – го

Сочетания

kya – кя
sya – ся
tya – тя
nya – ня
hya – хя
kyu – кю
syu – сю
tyu – тю
nyu – ню
hyu – хю
kyo – кё
syo – сё

tyo – тё
nyo – нё
hyo – хё
mya – мя
rya – ря
gya – гя
zya – дзя
bya – бя
myu – мю
ryu – рю
gyu – гю
zyu – дзю
byu – бю
myo – мё
ryo – рё
gyo – гё
zyo – дзё
byo – бё

Хэпберновская система

Существует еще «**хэпберновская система ромадзи»**, используемая, большей частью, в англоязычных странах (США, Англии, Австралии) и в Интернете.

Различия между официальной и хэпберновской системами:

sya – sha
si – shi
syu – shu
syo – sho
tya – cha
ti – chi
tyu – chu
tu – tsu
tyo – cho
zya – ja
zi – ji
zyu – ju
zyo – jo
hu – fu

Н и М

N перед p, b, m в хэпберновской системе (и в произношении, но не в официальной системе) заменяется M. Аналогичные изменения происходят и в киридзи.

sanma – samma – самма

kanpai – kampai – кампай

sinbun – shimbun – симбун

Слоговое «*н*» перед гласными иногда обозначается как «*нъ*», чтобы отличить его в произношении от «*н*» как части слога: «*канъи*» (ранг), но «*кани*» (краб). Определить, слоговое «н» или неслоговое в данном случае, по латинской транскрипции обычно нельзя (хотя иногда слоговое «н» выделяется апострофом: «Ken'ichi» – «Кэнъити»).

Обозначение долготы гласного

В официальной системе – удвоением гласного (*ookii*) или значком ^ над буквой (*ryôsi*). Также долгота звука «о» часто обозначается буквой «u»: «*ryousi*».

В хэпберновской системе – чертой над буквой.

В киридзи – двоеточие после буквы (*рё:си*) или удвоение гласного (*коокей*). Также может просто опускаться.

К вопросу о неправильной транскрипции

Такие слоги как «ши», «ча», «джа» иногда можно встретить в случаях записи по-русски японских имен и названий. Как видно из вышеизложенного, такая запись обычно возникает как попытка транскрибирования не собственно японского оригинала, а ромадзи-записи.

Но никаких предпосылок для использования такой записи нет. В японском языке разница между, скажем, «*си/ши*» не имеет смыслоразличительного значения, и эти два слога в произношении свободно заменяют друг друга в зависимости от особенностей речи данного человека.

Более того, русский слог «*си*» более точно передает соответствующий слог японского языка, чем слог «*ши*», потому что последний в русском языке читается как [*шы*], которого в японском языке совершенно точно не существует. Аналогичные фонетические явления происходят и с другими слогами, которые кажутся (на российский слух) более точно передающими слоги, используемые в японском языке. Данные лингвистов и свидетельства самих японцев этого не подтверждают.

В то же время именно система киридзи является в России основной

для использования в официальных документах и географических картах (самый известный пример – *Хиросима/Hiroshima*). Система Поливанова, первоначально предложенная в 1917 году, в течение многих лет дорабатывалась его учениками и последователями и в настоящий момент представляет собой цельную и логичную систему, достаточно точно передающую фонетические особенности японского языка. Использование «альтернативных» кириллических транскрипций – это проявление обыкновенной неграмотности, в конечном итоге вносящее существенную путаницу в умы читателей, а потому совершенно недопустимо.

Герои японских мифов

Персоналии

Богиня Аматэрасу.*Аматэрасу о-миками* – «*Великая богиня, освещающая землю*», богиня Солнца. Считается священным предком японских императоров (прапрабабушкой первого императора Дзимму) и верховным божеством синтоизма. Вероятно, первоначально почиталась как существо мужского пола «*Аматэру митама*» – «*Дух, сияющий в небе*». Мифы о ней являются основой японской мифологии, отраженной в древнейших летописных сводах (VII век) – «*Кодзики*» и «*Нихон сёки*». Ее главное святилище «*Исэ дзингу*» основано в самом начале истории страны в провинции Исэ.

Бог Сусаноо-но-Микото. Бог ураганов, Подземного Царства, вод, сельского хозяйства и болезней. Его имя переводится как «*Порывистый молодец*». Младший брат богини Аматэрасу. За ссору с сестрой и прочими членами семьи был сослан на Землю из Небесного Царства (которое называется *Такамагахара*) и совершил здесь множество подвигов, в частности, убил восьмиглавого дракона Ямато-но-Оротии из его хвоста достал три символа императорской власти – меч Кусанаги, зеркало и драгоценную яшму. Потом, чтобы примириться с сестрой, отдал ей эти регалии. Впоследствии стал править Подземным Царством. Его главное святилище находится в провинции Идзумо.

Бог Цуки-ками. Бог Луны, младший брат богини Аматэрасу. После того, как он убил за непочтительность богиню еды и посевов *Укэ-моти*, Аматерасу не хотела его больше видеть. Поэтому Солнце и Луна никогда не встречаются на небе.

Идзанами и Идзанаги. Первые люди и, одновременно, первые ками. Брат и сестра, муж и жена. Породили все живое и существующее. Аматэрасу, Сусаноо-но-микото и Цуки-ками – дети, порожденные из головы бога Идзанаги после ухода богини Идзанами в Подземное Царство и их ссоры. Сейчас Идзанами почитается как богиня смерти.

Будда Шакьямуни. Или просто Будда. Именно в этом перерождении Будда познал Истину и создал свое учение. Учение Будды (буддизм) – важнейшая часть японской культуры.

Будда Мироку. Санскритское имя – *Матрейя*. Будда будущего. Когда он спустится на Землю, наступит Конец Света.

Будда Амида. Санскритское имя – *Амитабха*. Главный объект поклонения одной из ветвей северного буддизма – амидаизма, весьма распространенного в Японии. Одно из имен – Будда Западного Края. Согласно легенде, в одном из своих перерождений он, постигнув учение Будды и изучив множество земель и стран, дал 48 обетов. Один из них был таким: построить для всех, обратившихся к нему за помощью, Страну Чистой Земли («*Дзёдо*») на Западе – лучший в мирах край для жизни людей, своего рода буддийский Рай. Через множество новых перевоплощений он исполнил этот обет. Его любимое животное – белый Лунный Кролик («Цукино Усаги»).

Бодхисаттва Каннон. Другое произношение имени – *Кандзэон*, санскритское имя – *Авалокитешвара* («*Внимающий звукам мира*»). Бодхисаттва сострадания, давший клятву спасать везде и всюду живые существа, и за это получивший возможность проявляться в «тридцати трех обликах». Ближайший сподвижник будды Амиды. В Китае и Японии почитается в женском облике. В Индии и Тибете – в мужском облике (Далай-лама считается его воплощением). В японском христианстве в XVI веке отождествлялась с девой Марией. Управляет миром животных. Часто изображается с множеством рук – символом возможности спасать неисчислимые множества существ и множеством лиц.

Пять будд сострадания (*Го-Ти*). Именно эти пять божественных существ больше всего помогают людям в достижении Нирваны. Их имена: *Якуси*, *Тахо*, *Дайнити*, *Асукуки* и *Сяка*.

Семь богов Удачи (*Ситифуку-дзин*). Семь божественных существ, приносящих удачу. Их имена: *Эбису* (покровитель рыболовов и торговцев, бог удачи и трудолюбия, изображается с удочкой), *Дайкоку* (покровитель крестьян, бог богатства, изображается с молотом, исполняющим желания, и мешком риса), *Дзюродзин* (бог долголетия, изображается в виде старика с посохом-*сяку*, к которому прикреплен свиток мудрости, и журавлем, черепахой или оленем, иногда изображается пьющим саке), *Фукурокудзин* (бог долголетия и мудрых поступков, изображается в виде старика с огромной остроконечной головой), *Хотэй* (бог сострадания и добродушия, изображается в виде старика с большим животом), *Бисямон* (бог богатства и процветания, изображается в виде могучего воина с копьем и в полном самурайском доспехе), *Бэнтэн* (или *Бэндзайтэн*, богиня удачи (особенно на море), мудрости, искусств, любви и тяги к

знаниям, изображается в виде девушки с *бива* – национальным японским инструментом). Иногда к ним причисляют и *Кисидзётэн* – сестру Бисямона, изображаемую с бриллиантом в левой руке. Почитаются как все вместе, так и по отдельности. Перемещаются они на чудесном Корабле Сокровищ, доверху наполненном всякими богатствами. Их культ очень важен в повседневной жизни японцев.

Двенадцать богов-хранителей (*Дзюни-Дзинсё*). Двенадцать богов-охранников великого Якуси-Нёрая – Целителя Душ в буддийской мифологии. Их число соответствует числу месяцев, а потому родившиеся в соответствующий месяц часто считают себя под покровительством соответствующего божества.

Четыре Небесных Царя (*Си-Тэнно*). Четыре божества, охраняющие стороны света от вторжения демонов. Они живут во дворцах, расположенных в горах на краях Земли. На востоке – *Дзигоку*, на западе – *Дзотё*, на юге – *Комоку* и на севере – *Бисямон* (один из семи богов Удачи).

Бодхисаттва Дзидзо. Считается покровителем детей и мучающихся в аду, а также путешественников. Маленькие статуи Дзидзо часто ставят у дороги, и на шею им иногда повязывают кусок материи в знак жертвоприношения.

Царь Эмма. Санскритское имя – *Яма*. Бог загробного мира, решающий судьбу всех существ после их смерти. Путь в его царство лежит либо «через горы», либо «вверх, в небеса». В его подчинении находятся армии духов, одна из задач которых – приходить за людьми после смерти.

Бог Райдзин. Бог грома и молнии. Обычно изображается окруженным барабанами (*тайко*) и бьющим в них, издавая при этом гром.

Бог Фудзин. Бог ветра. Обычно изображается с большим мешком, в котором он носит ураганы.

Повелитель Драконов Риндзин. Самый сильный и богатый из всех драконов, живет в огромном хрустальном дворце на дне океана, наполненном всяческими богатствами. Самое богатое существо в мире.

Есть легенды о том, что Риндзин часто посещал мир людей в человеческом облике, оставив после себя множество детей – прекрасных юношей и девушек с зелеными глазами, длинными черными волосами и большими способностями к колдовству.

Патриарх Дарума. В России Дарума известен как Бодхидхарма, создатель учения Дзэн и основатель китайского монастыря Шаолинь –

знаменитого центра боевых искусств. Его самоотверженность в достижении избранной цели вошла в поговорку. Согласно легенде, когда его веки от долгого неподвижного сидения в позе медитации стали слипаться, он их вырвал, негодуя на свою слабость. В Японии, есть такой обычай: когда начинаешь делать какое-то сложное дело (или просишь какого-то чуда), покупаешь статуэтку Дарумы и закрашиваешь ей один глаз, а когда заканчиваешь дело (или получаешь просимое) – второй глаз.

Мифологические существа

Бодхисаттвы. Люди, достигшие Просветления и получившие право на Нирвану, но остающиеся на Земле для спасения всех живых существ. Вера в их существование отличает северный буддизм (распространенный в Китае и Японии) от южного (распространенного в Юго-Восточной Азии). Многие бодхисаттвы почитаются отдельно, о некоторых из них см. в разделе «*Персоналии*».

Драконы (*Рю*). Самые сильные и могущественные существа на Земле, после богов. Очень красивые существа, наделенные огромными знаниями и мудростью. Они символизируют богатство, воду и мудрость. В отличие от европейских драконов, их тела длинные и тонкие, они лишены крыльев, а голова похожа на голову лошади с огромными усами и без ушей, с двумя рогами. Драконы обожают играть с облаками и вызвать ливни и ураганы. Они славятся своими богатствами и щедростью. Драконы обожают жемчуг, и ради редкой жемчужины готовы на многое.

Говорят, что высоко в горах есть огромный водопад. Карп, который сможет добраться туда, прыгая из реки в реку, становится драконом.

Каппа. Водяные духи, живущие в реках и озерах. Похожи на черепах, с панцирем, плоским клювом и зеленой кожей, ростом с 10-тилетнего ребенка. Каппа очень любят борьбу сумо и заставляют своих жертв сражаться с ними. Также они очень любят огурцы. Если лишить каппа воды, которую они носят на макушках, то они быстро умирают. Лучший способ для этого – поклониться каппа. Его вежливость возьмет верх, он тоже поклонится, и вода выльется. Каппы защищают воду от загрязнения, могут утаскивать проходящих мимо рек под воду и топить. Иногда питаются кровью людей и животных, высасывая ее через анус.

Привидения (*О-бакэ*). Неприятные существа, похожие на сгустки тумана. Они любят пугать людей, принимая различные кошмарные облики, и живут в дуплах деревьев и других темных местах.

Тэнгу. Человекообразные существа с длинными красными носами и иногда крыльями – помесь человека и аиста. Часто одеваются как *ямабуси* (странствующие монахи). Считаются духами гор и обычно живут возле них. Иногда носят веер, вызывающий ужасные ураганы. Умеют летать. Говорят, что тэнгу не желают, чтобы люди жили в мире, поэтому они пытаются управлять историей людей и организовывать войны. Очень обидчивы, но прекрасные воины. Согласно легенде, великий полководец и герой Минамото-но-Ёсицунэ учился военному искусству у тэнгу.

Они. Большие злобные, клыкастые и рогатые человекоподобные демоны, живущие в Аду (*Дзигоку*). Очень сильны, их трудно убить, так как отрубленные части их тела прирастают на место. В бою используют железную палицу с шипами (*канабо*). Несмотря на свой внешний вид, очень хитры и умны, могут превращаться в людей. Любят человеческое мясо. Считается, что люди, не контролирующие свой гнев, могут превратиться в они. Особенно это относится к женщинам. Иногда бывают добры к людям и служат их защитниками.

Игра в салочки называется в Японии *онигокко* – «*игра они*». Играющий-салка называется «*они*».

Бакэмоно. Небольшие уродливые существа, живущие в темных горных пещерах неподалеку от поселений людей, которые они любят грабить. Сами по себе они весьма слабы, поэтому всегда нападают большим числом. Их самое опасное оружие – длинные и сильные зубы. Особенно они боятся буддийских храмов.

Мё-о. Санскритское название – *Видья-раджа* («*Владыка секретного знания*»). Воины, защищающие людей от демонов. Подчиняются буддам. Изображаются как огромные могучие витязи с двуручными мечами из чистого света. Происходят из числа просветленных воителей, не достигших статуса будд и бодхисаттв.

Баку. Доброе привидение, поедающее плохие сны. Его можно вызвать, если написать его имя на бумажке и положить ее под подушку. Изображается похожим на тапира (тапир – небольшое млекопитающее, живущее в Индии и Малайзии).

Гаки. Вечно голодные демоны, населющие один из буддийских миров – Гакидо. В них перерождаются те, кто при жизни на Земле слишком много ел или выбрасывал еду. Голод гаки неутолим, но они не могут от него умереть. Они едят все что угодно, даже своих детей, но никак не могут насытиться. Иногда попадают в Мир Людей и становятся людоедами. Изображаются как люди кожа-да-кости.

Асуры. Вечно воюющие демоны, населяющие один из буддийских

миров – *Сюра-Кай*. В них перерождаются желавшие власти и превосходства над другими. Изначально асуры (ед. число – *асура*) – это демоны индийского фольклора, восставшие против воли богов. Изображаются как могучие многорукие демоны-воины.

Бусо. Духи, поедающие человеческую плоть. Возникают из людей, умерших от голода. Они рыщут по темным ночным улицам в поисках своих жертв. Практически лишены интеллекта, способны думать только о еде. Выглядят как начинающие разлагаться трупы.

Дзасики-Вараси. Это добрые духи-домовые, поселяющиеся в домах и охраняющие его обитателей, приносящие им и дому процветание. Неизвестно, как дзасики-вараси выбирают себе дома. Если они из дома уходят, дом приходит в запустение. Обычно показываются людям в виде маленьких детей (обычно девочек) с волосами, собранными в пучок, и в кимоно. Дзасики-вараси предпочитают дома старой постройки и никогда не живут в офисах. Обращаться с ними нужно как с маленькими детьми (вежливо и с добротой), и ведут они себя как дети – могут иногда устроить какую-нибудь шалость.

Сикигами. Духи, вызываемые магом, знатоком *Онмё-до* (колдовское искусство, основанное на учении *Ин-Янь* китайских даосов). Обычно они выглядят как маленькие они, но могут принимать формы птиц и зверей. Многие сикигами могут вселяться в тела животных и управлять ими, а сикигами самых сильных магов – могут вселяться в людей. Управлять сикигами очень непросто и опасно, так как они могут вырваться из-под контроля мага и напасть на него самого. Знаток *Онмё-до* может направить силу чужих сикигами против их хозяина.

Сатори. Буквально это переводится как «*Просветление*». Сатори изображаются как люди среднего роста, с очень волосатой кожей и пронзительными глазами. Живут сатори в отдаленных горах как звери, охотясь на мелких животных и не встречаясь с людьми. Согласно легенде, такими становятся монахи-даосы, достигшие полного понимания Дао и Просветления. Они могут читать мысли собеседника и предугадывать каждое его движение. Люди от такого иногда сходят с ума.

Гномы (*Коробокуру*). Живут в джунглях, вдали от людей. Раса охотников и собирателей. Ростом около полутора метров, с длинными руками и кривыми ногами. Всегда нечесаные бороды и волосы, твердая шершавая кожа. Взаимная неприязнь с людьми.

Сикомэ. Воинственная раса существ, похожих на западных

гоблинов. Кровожадные садисты, чуть выше людей и намного их сильнее, с развитой мускулатурой. Острые зубы и горящие глаза. Не занимаются ничем другим, кроме войн. Часто устраивают засады в горах.

Конаки Дзидзи. Буквально это переводится как «*старик, плачущий как ребенок*». Чудовище, могущее управлять своим весом. Обычно оно принимает вид младенца с лицом старика и лежит на дороге. Когда его кто-нибудь поднимет, оно начинает плакать и немедленно увеличивает свой вес во много раз, пока сердобольный странник не свалится под такой ношей.

Нурикабэ. Чудовище в виде большой невидимой стены, загораживающей проход. Если человек куда-то опоздал, потому что долго шел пешком, то говорят, что ему помешал нурикабэ. Иногда показываются людям в виде большой каменной стены на ножках и с маленькими ручками.

Иттан-момэн. Буквально их название переводится как «*Штука хлопковой ткани*». Иттан-момэн – это длинная белая летающая полоса ткани, появляющаяся по ночам и душащая своих жертв, обертываясь вокруг шеи и головы.

Хитоцумэ Кодзо. Буквально это переводится как «*одноглазый парень*». Лысые одноглазые чудовища, похожие на буддийских священников. Любят пугать людей.

Каса-но Обакэ. Буквально это переводится как «*привидение-зонтик*». Деревянный зонтик с одним глазом и одной ногой. Любят пугать людей.

Рокуроккуби. Буквально это переводится как «*женщина с длинной шеей*». Женщина-чудовище, у которой шея в полночь вытягивается до невероятных размеров. Днем все выглядит нормально. Любят пить масло из фонарей и пугать людей.

Снежные люди (*Яма-уба*). Горные духи. Проявляются в виде существ в рваных кимоно, очень неопрятны. Заманивают путников высоко в горы и поедают их плоть. Обладают отличным слухом и обонянием. Бывают знатоками черной магии и ядов.

Сёдзё. Демоны глубин. Большие существа с рыжими волосами, зеленой кожей и плавниками на руках и ногах. Не могут долго находиться на суше без морской воды. Любят топить рыболовные суда и утаскивать моряков на дно. В древности за голову сёдзё в прибрежных городах назначалась награда.

Русалки (*Нингё*). Загадочные морские существа. Считается, что они бессмертны. Человек, съевший мясо русалки, может прожить

очень долгую жизнь, фактически, сам стать бессмертным. Существует популярная легенда о девочке по имени Яао-химэ, которой отец дал попробовать мясо русалки. Она прожила после этого 800 лет, сохранив облик 15-летней девочки. В честь ее построен храм.

Сятихоко. Морское чудище с головой тигра и телом рыбы, покрытым ядовитыми иглами. Для хождения по земле оно может превращаться в тигра. Обычно они плавают вокруг головы кита, следя за тем, чтобы кит не нарушал Закон Моря – «кит не должен есть большую рыбу». Если кит нарушает этот закон, сятихоко забираются к нему в рот и зажаливают до смерти. В средневековье статуи сятихоко часто ставили в японских замках, как в Европе – статуи горгулий.

Животные-оборотни (Хэнгэёкай)

Енотовидные собаки (*Тануки*). Для японцев тануки – это популярные герои детских песенок, сказок и легенд, не особенно умные непоседливые создания, безуспешно пытающиеся подшутить над людьми. Считается, что, положив на голову листья, тануки могут превращаться в кого захотят. Некоторым выдающимся легендарным тануки японцы строят храмы и поклоняются, как богам. Гениталии тануки – традиционный символ удачи, они считаются площадью 8 татами (примерно 12 кв. метров). Скульптуры тануки с огромными гениталиями и бутылкой саке в лапе часто можно встретить в Японии.

Лисы (*Кицунэ*). Считаются умными хитрыми созданиями, умеющими превращаться в людей. Подчиняются Инари, богине злаковых растений. В Японии известны китайские легенды о лисах, превращающихся в прекрасных девушек и совращающих юношей. Как и тануки, лисам ставят статуи, особенно их много у святилищ Инари.

Кошки (*Нэко*). Как и тануки и лисы, считаются умеющими превращаться в людей. Обычно считаются добрыми созданиями, помогающими людям. Часто бывают волшебными помощниками героев в мифах и легендах. Как и лисы, девушки-кошки могут быть очень опасны. В человеческом облике демонстрируют сверхчеловеческую гибкость, подвижность и хитрость. Сохраняют кошачью расцветку тела.

В древние времена в одном старом храме, в который никто не заходил, поселилась кошка. Она стала выходить на дорогу и садиться на задние лапы, поднимая при этом переднюю лапу, как бы приглашая людей в храм. Узнав о таком диве, толпы повалили в этот храм. С тех пор статуи кошек с поднятой передней лапой считаются приносящими удачу и часто ставятся перед храмами и в домах.

Собаки (*Ину*). Обычно им поклоняются как стражам и защитникам. Статуи *Кома-ину* (*Корейские псы* – две собаки друг напротив друга, у левой пасть закрыта, у правой – открыта) часто ставят в храмах как защиту от злых сил. Также считается, что собаки рожают без боли, поэтому беременные женщины в определенные дни приносят статуям собак жертвы и молят об удачных родах.

Иногда могут превращаться в очень сильных и высоких мужчин, преданных своим друзьям, отличных воинов, но несколько обиженных умом, лишенных живого воображения и легко впадающих в гнев.

Обезьяны (*Сару*). Превращаясь в людей, обезьяны выглядят как пожилые люди, очень умные и знающие, но несколько странного поведения. Очень любят большие компании, в некоторых легендах даже спасали людей только для того, чтобы с ними пообщаться. Легко впадают в гнев, но быстро отходят.

Журавли (*Цуру*). Очень редко превращаются в людей, в человеческом облике – очень добрые, милые, красивые существа со всепонимающим взглядом. Часто принимают облик странствующих монахов и путешествуют в поисках нуждающихся в их помощи. Ненавидят насилие.

Крысы (*Нэдзуми*). В человеческом облике – маленькие мерзкие людишки без всяких моральных принципов, с отличным нюхом и зрением. Часто становятся шпионами и убийцами.

Пауки (*Кумо*). Весьма редкие существа. В обычном облике выглядят как огромные пауки, размером с человека, с горящими красными глазами и острыми жалами на лапах. В человеческом облике – прекрасные женщины с холодной красотой, заманивающие мужчин в ловушку и пожирающие их.

Карпы (*Кой*). Карп считается символом мужской силы, так как может высоко выпрыгивать из воды и плавать против течения. Так же их часто разводят в прудах как декоративных рыб. Флаги с изображением карпов (*койнобори*) вывешивают в День Детей – 5 мая. Иногда вешают несколько флагов разных цветов: черный – в честь отца, красный – в честь матери, и синие – по числу детей.

Краткие биографии

В этом разделе собраны краткие биографические сведения о некоторых видных деятелях мира аниме и манги, а также информация о нескольких крупных аниме-студиях.

Ёситака Амано

Ёситака Амано(28.03.1952, префектура Сидзуока –) – один из известнейших японских художников и дизайнеров.

С самого детства Амано обожал рисовать. Его старший брат работал на бумажной фабрики и приносил домой для братишки огромные рулоны бумаги, которые тот тут же покрывал рисунками.

В 1967 году, проездом находясь в Токио, Амано принес кое-что из своих работ на студию «Тацуноко». Его творчество так понравилось, что его тут же приняли на курсы при студии и, через год обучения, он стал работать в «Тацуноко» дизайнером персонажей, приняв участие в создании, например, такого сериала, как «*Команда ученых-ниндзя Гатчамен*» («Кагаку Ниндзя-тай Гатчамен», 1972-1974) и многих других сериалов этой студии.

В 1982 году, когда ему исполнилось 30 лет, он решил «перейти на вольные хлеба» и стать независимым художником.

Амано быстро получил известность как НФ-художник и талантливый иллюстратор. Уже в 1984 году он опубликовал первый сборник рисунков – «Вселенная Зла» («Матэн»), а иллюстрированные им книги расходились колоссальными тиражами. Среди них – «*Д – охотник на вампиров*» («Vampire Hunter “D”») Хидэюки Кикути, «Летопись*войн Арислана*» («Арислан Сэнки») Ёсики Танакаи «Химера» («Кимера») Баку Юмэмакура.

В 1984 году Амано и Мамору Осии создали культовый аниме-фильм «Яйцо ангела» («Тэнси но Тамаго»).

Во второй половине 80-х талант Амано был востребован еще в одной области – создание видеоигр. Первый же его проект – «Последняя фантазия» («Final Fantasy», 1987) – тоже стал культовым и породил множество продолжений и подражаний, добившись не только японского, но и мирового успеха.

Также он участвовал в создании таких игр, как «Задание на

передовой» («Front Mission»), «Задание на передовой: Огневая угроза» («Front Mission: Gun Hazard»), «Ребус» («Rebus»), «Эмблема Эру» («Emblem of Eru») и многих других (в том числе был дизайнером персонажей игр «Последняя фантазия I-VI»).

Также Амано выпускал сборники рисунков, создавал дизайны костюмов для театра Кабуки. В 1997 году он переехал в Нью-Йорк, начав встраиваться и в американский художественный мир. В 1998 году он, в соавторстве с композитором Дэвидом Ньюменом и режиссером Юкио Соноямой, выпустил музыкальный анимационный фильм в 3D-графике «1001 ночь» («1001 Nights») – первый фильм масштабного кино-музыкального проекта Филармонии Лос-Анджелеса.

Творчество Амано отличает разнообразие и безудержная фантазия. В отличие от многих творцов аниме и манги, он – именно художник, умеющий рассказывать сложнейшие истории без слов и передавать в деталях рисунка тонкие обертоны смысла. Его талант не признает никаких рамок и ограничений, поэтому он стремится проявить себя везде, где есть потребность в талантах его масштаба. Его графика очень сильно отличается от стандартной аниме/манга графики, зато близка к европейскому модернизму, созданному под влиянием восточной (и японской в том числе) гравюры.

Хидэаки Анно

Хидэаки Анно (22.05.1960, префектура Ямагути –) – один из крупнейших режиссеров аниме.

Уже в ранней молодости стал настоящим фэном аниме и знатоком анимации, специалистом по спецэффектам. В 1981 году вместе с Таками Акаеми Хироюки Ямагойсоздал группу фэнов НФ, организовавшую НФ-фестиваль «Дайкон III» и сделавшую пятиминутное аниме, показанное на открытии этого фестиваля. Также эта группа занималась созданием и продажей маек, моделей и так далее. Затем для продажи своей продукции они открыли магазин «Дженерал Продактс» («General Products») в Осаке, первый в Японии магазин, торгующий исключительно фэнской НФ-продукцией.

В 1982 году они создали фирму «Дайкон Филм» («Daikon Film») и приняли участие в создании ТВ-сериала «Макросс». В 1983 году они спонсировали фестиваль «Дайкон IV», где также был показан их очередной некоммерческий фильм, получивший Гран При журнала «Анимейдж» («Animage»).

Анно, как аниматор, в 1984 году принял участие в создании

«Наусики из Долины Ветров» режиссера Хаяо Миядзаки.

В декабре 1984 года для производства своего первого полнометражного фильма «*Крылья Хоннеамиз*» («Орицу Утюугун – Хоннеамиз но Цубаса») они создали студию «ГАЙНАКС», получив финансовую поддержку компании «Бандай». В 1987 году фильм вышел на экраны Японии и сразу стал новым словом в истории полнометражной анимации. Анно был его главным аниматором и меха-дизайнером.

В 1988 году Анно стал режиссером OVA-сериала «Ганбастер» («Топ о Нэраэ! Ганбастер»), а в 1990 году – режиссером ТВ-сериала «Надя с загадочного моря» («Фусиги но Уми но Надя»). Этот сериал также получил Гран При журнала «Анимейдж».

Потом Анно пережил тяжелый творческий кризис, был близок к самоубийству. И, чтобы справиться со своими переживаниями, начал в 1994 году работу над своим новым ТВ-сериалом «Евангелион нового поколения» («Синсэйки Евангелион»), вышедшем на экраны в октябре 1995 года и уже вошедшим в число классических аниме-фильмов. Потом Анно снял несколько полнометражных аниме – окончаний сериала.

В 1997 году Анно неожиданно снял не аниме, а обычный полнометражный фильм «Любовь и Поп-музыка» («Love&Pop») – экранизацию нашумевшего романа о жизни современной японской молодежи.

Анно – представитель поколения, выросшего на НФ манге и аниме, сам в прошлом отаку. Глубоко чувствуя своего зрителя, он каждый раз добивается успеха для своих произведений, всякий раз в новом жанре и направлении.

Он всегда делать что-то новое, не уходя при этом в чистый эксперимент, интересный только профессионалам. Он готов говорить на самые сложные темы и создавать сложные характеры, не обращая внимания на то, что его герои – это персонажи аниме, а не реальной жизни, придавая тем самым новый смысл понятию «реалистичность» в анимации.

Юу Ватасэ

Юу Ватасэ (5.03.1970, Осака –) – более всего известна как автор манги «Удивительная игра» («Фусиги Юги»).

Дебютировала в 1989 году в журнале «Сёдзё Комикс» мангой «Суета вокруг пижамы» («Падзяма дэ Одзяма»). Как и Наоко Такэути, госпожа Ватасэ принадлежит к поколению, выросшему на манге, ко

второму поколению отаку.

Начав с реалистичной комической сёдзё-манги «Детям до 16-ти…» («Сисюки Миман Окотовари», 1991), она затем перешла к мистической сёдзё-фантастике, такой как «Удивительная игра» («Фусиги Юги», 1992-1996), сочетающей комизм и высокий драматизм. Эта манга экранизирована в аниме ТВ-сериал и пользуется большим и заслуженным успехом у отаку всего мира.

Сейчас госпожа Ватасэ пишет новый мистический манга-сериал «Загадочная Церера» («Аяси но Церес»).

Студия «ГАЙНАКС»

Слово «гайна» на одном из диалектов японского значит «огромный». Так что название этой студии переводится как «Огромный Икс».

Студия «ГАЙНАКС» («GAINAX») была создана в декабре 1984 года группой аниматоров-отаку, в том числе Хироюки Ямагой, теперешним президентом фирмы, и Хидэаки Аннодля создания своего первого полнометражного фильма «Крылья Хоннеамиз» («Орицу Утюугун – Хоннеамиз но Цубаса») при поддержке компании «Бандай».

Их первые шаги описаны в их же собственных OVA «Фильм об отаку 1982» («Отаку но Видео 1982», 1991) и «Снова фильм об отаку 1985» («Дзоку Отаку но Видео 1985», 1991), в пародийной форме рассказывающих не только о начале студии «ГАЙНАКС», но и об истории самого движения отаку.

В 1989 году Таками Акай, один из основателей «ГАЙНАКС», выпустил первую компьютерную игру студии, «Кибершкола» («Дэнно Гакуэн»), а в 1991 в продаже появился их первый игровой бестселлер – «Создатель принцесс» («Princess Maker»). В 1993 вышел их второй шедевр, «Создатель принцесс 2» («Princess Maker 2»), сделав тем самым всемирно известным компьютерное подразделение «ГАЙНАКС».

В 1992 году была открыта «ГАЙНАКС-ББС», и началось активное участие компании в разнообразных электронных сетевых проектах. К этому времени «ГАЙНАКС» уже стала крупной фирмой на рынке создания компьютерной графики и дизайнов оформления продукции. Также она известна организацией многочисленных мероприятий и фестивалей для отаку, в том числе и для поклонников их продукции.

После трехлетнего перерыва на освоение компьютерного рынка в 1995 году «ГАЙНАКС» вернулся на аниме-рынок с ТВ-сериалом

«Евангелион нового поколения» («Синсэйки Евангелион»), и пока что не собирается бросать ни один из завоеванных ими рынков, одновременно выпуская и компьютерные, и аниме-проекты.

Студия «Гибли»

Слово «*гибли*» («ghibli») на одном из африканских языков значит «*горячий ветер, дующий в пустыне Сахара*». Так назывался один из типов итальянских самолетов во время Второй Мировой Войны. Поэтому Хаяо Миядзаки, большой любитель авиации, назвал так свою студию.

«Студио Гибли» («Studio Ghibli») была основана Миядзаки и Исао Такахатойв 1985 году как дочерняя компания фирмы «Токума Паблишинг» для производства фильма «Небесный замок Лапута» («Тэнку но Сиро Лапута»).

В отличие от других аниме-студий, в основном занимающихся производством ТВ-сериалов и OVA, эта студия создавалась только для производства высококачественных полнометражных аниме-фильмов, что в условиях острой конкуренции на рынке аниме очень рискованно – если проект провалится, то фирма сразу обанкротится. Но Миядзаки и Такахате сопутствовал успех – все их фильмы окупили себя, а часть их даже стала блокбастерами.

Однако при этом «Гибли» всегда была, фактически, студией двух режиссеров и их команды. Попытки мэтров привлечь в качестве режиссеров молодых аниматоров особым успехом не увенчались. Но Миядзаки и Такахата не унывали, и в апреле 1995 года открыли «Ист Коганэй Вилледж Скул оф Анимейшн» («East Koganei Village School of Animation») для воспитания своей смены. Директором школы стал Такахата.

В 1997 году Миядзаки объявил, что он уже слишком стар для того, чтобы самому снимать коммерческие аниме-фильмы. Да и нужно «освобождать дорогу молодым». Поэтому он построил себя студию «Сеньёр Гибли» («Senior Ghibli») для создания некоммерческой и экспериментальной анимации, а саму «Гибли» оставил на в руках Такахаты, который собирается, в частности, активнее внедрять в анимацию новейшие компьютерные технологии. Кстати, «Гибли» была одной из первых японских фирм, начавших активно использовать в анимации компьютеры.

Братья Ёсида

Три брата Ёсида – это классики аниме-производства, основатели и

совладельцы студии «Тацуноко»: Тацуо Ёсида (Киото, 1933 – Токио, 1977), Кэндзи Ёсида (Киото, 1935 –) и Тоёхару Ёсида (Киото, 1940 –), псевдоним – Иппэй Кури.

С раннего детства старшему брату, Тацуо, приходилось заботиться о младших. Их мать умерла вскоре после рождения младшего брата, а отец служил в армии и воевал за пределами Японии. Рано начав работать, Тацуо уже после войны стал в Киото известным художником-газетчиком и пробовал свои силы в рисовании манги. Потом он решил, что Токио предоставит ему больше возможностей для профессионального роста, и вместе с братьями перебрался туда. В Токио же была основана студия «Тацуноко», быстро перешедшая от рисования манги к созданию аниме.

После безвременной смерти Тацуо руководство студией взял на себя Кэндзи. В середине 1980-х он отдал бразды правления младшему брату – Тоёхару. Правда, через десять лет он снова вернулся к руководству студией и занял пост ее Президента, отдав младшему брату пост Вице-президента и предоставив ему возможность заниматься собственными творческими проектами. Сам Кэндзи более тяготеет к административной работе.

Братья Ёсида – патриархи аниме-производства. Они прошли весь путь от черно-белой ТВ-анимации до полнометражных цветных аниме-фильмов. В основном они предпочитали и предпочитают делать НФ-аниме для детей, хотя с прошествием времени их работы становились все сложнее и серьезнее.

Риёко Икэда

Риёко Икэда (18.12.1947, Осака –) – классик и одна из создательниц сёдзё-манги.

Начала публиковаться в журнале «Касихоня» в 1967 году, еще учась в университете. Первая прославившая ее работа – манга «Роза Версаля» («Версаль но Бара», 1972), посвященная истории Франции перед началом Французской Революции.

В дальнейшем ее наиболее известные работы также были связаны с историей Европы. Среди них – «Императрица Екатерина» («Дзётэй Катерина», 1972), посвященная жизни Екатерины Великой, «Окно Орфея» («Орфеус но Мадо», 1975-1981), посвященная истории России 1917 года, «Героика» («Эроика»), посвященная правлению Наполеона.

Особняком среди других крупных работ госпожи Икэды стоит манга «*Мой дорогой брат…*» («Онии-сама э…», 1975), посвященная школьной жизни современной Японии. Эта манга и «Роза Версаля»

были экранизированы в популярные ТВ-аниме-сериалы.

В настоящее время госпожа Икэда отошла от создания манги. Обеспечив себе материальную независимость, она посвятила жизнь своим многочисленным увлечениям, главным из которых является пение.

Художественная задача, стоявшая перед госпожой Икэдой, была очень сложна – найти достоверные сильные женские образы, которые будут восприняты новыми поколениями юных читательниц манги. Японская история и классическая японская литература таких образов не содержала, и госпожа Икэда и ее коллеги обратились к европейской истории и литературе.

Результаты превзошли все ожидания: популярность сёдзё-манги была огромна, образы девушек с сильным и инициативным характером стали неотъемлемой частью современной японской культуры.

Госпожа Икэда всегда очень скрупулезно подходила к делу. Для каждой своей манги на историческую тему она изучала множество специальной литературы, помещая вымышленных и существовавших в действительности персонажей в исторически достоверную среду. Заложенные же ее работами принципы организации сёдзё-манги надолго стали путеводной звездой для последующих поколений авторов.

Кунихико Икухара

Кунихико Икухара (21.12.1964, префектура Токусима –) – один из наиболее известных режиссеров сериалов сёдзё-аниме.

Работать в «Тоэй Дога» Икухара пришел в 1986 году. Его первой работой стала режиссура нескольких серий сериала «Истории Мейпл-тауна» («Мейпл-Таун Моногатари», 1986), где главным режиссером был старший товарищ Икухары – Дзунити Сато, ставший известным в Японии именно благодаря этому сериалу.

Затем Икухара работал еще над рядом сёдзё-фильмов и сериалов, самым известным из которых стал ТВ-сериал «Осторожно! Золотая рыбка!» («Кингё Тюйхо!», 1991-1992).

В 1992 году Сато и Икухара начали работу над сериалом, прославившим их за пределами Японии – сериалом по манге Наоко Такэути«Прекрасная воительница Сейлор Мун» («Бисёдзё Сэнси Сейлор Мун»). Первоначально Икухара был вторым режиссером, потом, когда Сато отошел от проекта, он стал его главным режиссером и затем снял полнометражное аниме «Прекрасная воительница Сейлор Мун Р» («Бисёдзё Сэнси Сейлор Мун Р»).

В 1997 Икухара создал новый хит – сёдзё-аниме сериал «Юная революционерка Утэна» («Сёдзё Какумэй Утэна»). Сейчас он считается одним из самых эстетских сериалов в истории аниме.

Помимо работы режиссера, Икухара пробует себя и в других областях – пишет сценарии, поет и даже работает фотомоделью.

Икухара – настоящий режиссер сёдзё-аниме. Все его творения основаны на глубоком понимании так называемой «женской логики». Он любит создавать красивые, глубокие, оригинальные фильмы, развивающие у зрителей, как он сам говорит, «воображение и веру в возможность счастья».

Студия «Продакшн И.Г.» – ИНГ

Студия «Продакшн И.Г.» (Production I.G.) – одна из известнейших японских студий, производящих OVA и полнометражные аниме-фильмы. Она была основана 15 декабря 1987 года Мицухисой Исикавойи Такаюки Гото. И.Г. – это первые буквы их фамилий.

В настоящий момент она – часть синдиката, в который входят студии «Продакшн И.Г., Инк.» («Production I.G., Inc.») – полнометражные фильмы и OVA, «Продакшн И.Г., ЛЛС (США)» («Production I.G., LLC (USA)») – американский филиал, «КСЕБЕК» («ХЕВЕС») – ТВ-аниме-сериалы и OVA, «Огура Студио» («Ogura Studio») – фоны и статические изображения и «ИНГ – Интерэктив Нео Гейминг» («ING – Interactive Neo Gaming») – компьютерные и приставочные игры.

Головной компанией синдиката является фирма «ИНГ Корпорейшн» («ING Corporation»), созданная в 1990 году, владеющая всеми этими фирмами и отвечающая за инвестиции синдиката. Ее президент – Мицухиса Исикава.

Творчество студий «Продакшн И.Г.» и «КСЕБЕК» – это аниме для подростков и старших подростков. В каком-то смысле, как и творчество студии «ГАЙНАКС», это «*аниме, сделанное отаку для отаку*».

В этом смысле знаковым является сотрудничество Мамору Осиии «Продакшн И.Г». Здесь он снял такие аниме, как OVA-сериал «Патлабор» («Кидо Кэйсацу Патлабор», 1989) и фильмы «Патлабор» («Кидо Кэйсацу Патлабор», 1989) и «Патлабор 2» («Кидо Кэйсацу Патлабор 2», 1993), все по мотивам манги Масами Юки, а также свой главный шедевр – «Призрак в Доспехе» («Ghost in the Shell», 1996).

Также «ING» создала такие шедевры, как OVA «Ай – девушка с кассеты» («Дэнэй Сёдзё Ай», 1992), «Полудракон» («Dragon Half»,

1992), «Прошу, спасите мою Землю!» («Боку но Тикю о Мамоттэ», 1994) и аниме-сериалы – «*Голубое семя*» («Blue Seed», 1994-1995), «Крутые охотники» («Бакурэцу Хантер», 1995), «Крейсер Надесико» («Кибо Сэнкан Надесико», 1996).

Одна из первых в Японии «ИНГ» начала использовать компьютерную графику, как трехмерную, так и двухмерную, удешевляя производство и расширяя диапазон возможных графических решений.

Сётаро Исиномори

Сётаро Исиномори (25.01.1938, город Мияги – 28.01.1998) – один из создателей и классиков современной манга-индустрии.

Начал публиковаться еще в 1950 году, учась в средней школе, в журнале «Комик Юс» («Comic Youth»). Первая значительная опубликованная работа – «Ангел второго класса» (1954). В 1956 году он закончил учебу и переехал в Токио, где познакомился с Осаму Тэдзукойи начал вплотную и профессионально заниматься созданием манги, а, кроме этого, вместе с Тэдзукой принял участие в создании полнометражного фильма «Путешествие на Запад» («Саю-ки») – экранизации манги Тэдзуки по мотивам классического китайского романа У Чэнъэня.

В 1966 году он получил награду «*За лучший детский комикс*» издательства «Кодансия» за манга-сериал «Киборг 009» («Cyborg 009»). В 1972 году Исиномори начал издавать свою самую известную работу – манга-сериал «Наездник в маске» («Камэн Райдер»), по которому был сделан одноименный аниме-сериал.

Но наиболее интересной и уникальной в своем роде работой стала манга, явившаяся новым словом в представлениях о возможностях этого вида искусства – манга «Введение в японскую экономику в картинках» («Манга Нихон Кэйдзай Нюмон», 1987), настоящее исследование о современном экономическом положении Японии. Интересное и общедоступное, оно открыло дорогу множеству современных японских учебников-комиксов.

В своем творчестве Исиномори удалось сочетать интересность произведений для читателей и поиск новых возможностей для своего искусства. Чаще всего он писал научную фантастику и стал одним из предтеч «японского киберпанка». При этом он всегда подчеркивал, что «*Манга –это мультимедиа, и концепции манги будут очень важны в мультимедийном обществе XXI века*». Последние годы жизни он активно поддерживал разработку новых технологий в области

создания современного японского программного обеспечения и руководил «Японской Ассоциацией Авторов Комиксов».

Ёко Канно

Ёко Канно (19.05.196?, префектура Мияги –) – самая известная в Японии женщина-композитор.

Свою творческую карьеру госпожа Канно начала в 1987 году, еще в университете, когда стала клавишником группы «Тэцу 100%» («Tetsu 100%») и проработала здесь до роспуска группы в 1989 году. В 1987 году она также начала работать в компании «Коэй» («Koei»), делавшей компьютерные игры, и написала множество музыки для PC и приставок.

В истории аниме она дебютировала музыкой к фильму «Макросс Плюс» («Macross Plus») в 1994 году. После этого она оставила работу в «Коэй» и полностью посвятила себя самостоятельной работе в качестве композитора, аранжировщика и продюсера музыки для аниме, кино и телефильмов, а также записи сольных альбомов и написанию музыки для альбомов других исполнителей. Также в составе группы «Сэмпли Рэд» («Samply Red») она пишет и исполняет музыку для рекламного бизнеса.

Ее перу принадлежит музыка в таких аниме, как «Воспоминания» («Memories») Кацухиро Отомои «Видение Эскафлона» («Тэнку но Эскафлон») Сёдзи Кавамори. Она часто работает в паре с прекрасным композитором и виолончелистом Хадзимэ Мидзогути.

Основа искусства госпожи Канно – это сочетание традиций классической симфонической и современной электронной музыки. Ее произведения записывались с участием таких известных симфонических оркестров, как оркестры Израильской, Чешской и Варшавской филармоний. Сама она – блестящий исполнитель-клавишник (фортепиано, синтезатор, аккордеон), и часто сама пишет стихи к своим песням и сама их исполняет (под псевдонимом «Габриэла Робин»).

Группа «КЛАМП»

«КЛАМП» («CLAMP») – это группа создателей манги, состоящая из четырех девушек:

1. Нанасэ Окава(2.05.1967 –) – автор сценариев и координатор группы;
2. Апапа Мокона(16.06.1968 –) – главный художник;
3. Мик Нэкой(21.01.1969 –) – художник;

4. Сацуки Игараси(8.02.1969 –) – художник и повар.

Начинали они как любители, их первые манги были додзинси, и в группе было не четверо, а семь человек. Но с 1990 года они стали профи, и вошли в число самых популярных создателей сёдзё-манги.

К числу их творений относятся «Детективы кампуса КЛАМП» («CLAMP Campus Detective Service», 1992), «Вавилон Токио» («Tokyo Babilon», 1991-1994), «Икс» («X», 1992 –), «*Волшебный рыцарь Райэрт*» («Махо Киси Райэрт», 1994-1996) и другие. Все перечисленные выше работы «КЛАМП» экранизировались в аниме.

Творчество «КЛАМП» уже стало классикой манги. Его основа – это соединение прелести стиля сёдзё-манги с интенсивностью повествования сёнэн-манги. Герои «КЛАМП» – это необычные люди, но с обычными человеческими проблемами и страстями. При этом они умело сочетают НФ и мистику, а их графика разнообразна и детализирована. В основе всей их манги лежит единая Вселенная, поэтому все они соединены общими героями, событиями и ссылками, создавая в итоге сверх-мангу, мангу-гипертекст.

Лэйдзи Мацумото

Лэйдзи Мацумото (настоящее имя – Акира Мацумото) (25.01.1938 –) – один из основателей современной романтической и фантастической сёнэн-манги.

Впервые его работы были опубликованы в 1953 году, когда ему было всего 15 лет. В дальнейшем, однако, он продолжительное время занимался созданием манги для девушек, впрочем, не добившись в этом жанре значительных успехов.

Его первой заметной работой стала манга «Я –мужчина» («Отоко Ойдон», 1970) о похождениях молодого студента. По-настоящему же он стал известен в 1974 году, когда началась публикация его манги «*Космический крейсер Ямато*» («Утюу Сэнкан Ямато»), в том же году экранизированной. За ней последовали сериалы «*Космический пират капитан Харлок*» («Утюу Кайдзоку Кэптэн Харлок», 1977), «Галактический экспресс 999» («Гинга Тэцудо 999»), «Королева Тысячелетия» («Сэннэн Дзё-о») и некоторые другие. Большая часть из них были экранизированы.

Более всего Мацумото известен как создатель космических эпосов, активно использующих огромные корабли необычных конструкций. Художественный мир Мацумото находился под сильным влиянием позднего романтизма, что придавало его произведениям особую привлекательность для молодежи, причем не только для юношей, но и

для девушек.

Также на его творчество существенно влияли переживания, связанные с военными лишениями и капитуляцией Японии в годы его детства. Вероятно, из всех крупных создателей манги и аниме именно Мацумото переживал поражение в войне наиболее остро (он родился в семье офицера японских ВВС). Не принимая формы радикального национализма или реваншизма, эти чувства становились для него и оправданием борьбы со злом и осуждением всех форм политического насилия.

Хаяо Миядзаки

ХаяоМиядзаки (5.01.1941, *Токио* –) – один из крупнейших режиссеров анимации в истории аниме.

В 1963 году он начал работать аниматором в «Тоэй Дога». Здесь он познакомился и подружился с Исао Такахатой. Пройдя все стадии от рядового фазовщика до режиссера, в 1978 году он снял свой первый ТВ-сериал «*Конан – мальчик из будущего*» («Мирай Сёнэн Конан»). А в 1979 году – первое полнометражное аниме «*Люпен III: Замок Калиостро*» («Люпен III: Калиостро но Сиро»).

В 1982 году журнал «Анимейдж» («Animage») начал публикацию манги Миядзаки «*Наусика из Долины Ветров*» («Кадзэ но Тани но Наусика»). В 1983 владелец журнала, компания «Токума Сётэн», предложила Миядзаки экранизировать его мангу. В 1984 году фильм вышел на экраны и стал сенсацией в мире аниме. Успех вдохновил Миядзаки, и в 1985 для создания следующего фильма он и Такахата создали студию «Гибли».

Во время работы в «Гибли» Миядзаки как режиссер снял: «*Небесный замок Лапута*» («Тэнку но Сиро Лапута», 1986), «*Мой сосед Тоторо*» («Тонари но Тоторо», 1988), «*Ведьмина служба доставки*» («Мадзё но Таккюбин», 1989), «*Порко Россо*» («Курэнай но Бута», 1992) и клип на песню поп-группы «Chage&Aska» «*На старт!*» («On Your Mark!», 1995).

В 1997 году, после выхода очередного шедевра «Принцесса мононокэ» («Мононокэ Химэ») Миядзаки объявил о своем уходе из коммерческой анимации и студии «Гибли». Он заявил, что собирается заняться экспериментальными некоммерческими анимационными проектами.

Миядзаки – художник поколения «шестидесятников», и при этом – режиссер семейных фильмов. Поэтому в его творчестве важнейшую роль играют гуманистические и общечеловеческие идеи, в том числе и

экологические. Но Миядзаки умеет не сводить их к констатации очевидностей, а аниме – к их пересказу. Он умеет построить захватывающую зрителей историю, как правило, не очень привязанную к японской культуре, а потому интересную не только в Японии, но и за ее пределами.

Миядзаки очень любит полеты и всякие летательные устройства, поэтому они присутствуют в каждом его фильме. Графику фильмов Миядзаки отличает большая точность, выверенность и реалистичность, особое внимание уделяется проработке пейзажей и ландшафтов.

Студия «Мэдхаус»

Студия «Мэдхаус» («Madhouse») – одна из наиболее старых классических анимационных студий. Была создана в 1972 году после банкротства студии «Муси» Осаму Тэдзукинесколькими его бывшими сотрудниками и с тех пор по сей день высоко держит марку Учителя, обеспечивая высокое качество графики и внимание к каждой детали производства аниме.

Среди ее основателей – аниматор Ринтаро. Ее президент – видный аниме-продюсер *МасаоМаруяма*. «Мэдхаус» много работает с иностранными заказчиками, продвигая японские традиции на национальные анимационные рынки.

Вот лишь наиболее известные их работы:

Полнометражные аниме – «*Юнико*» («Юнико», 1979), «*Босоногий Гэн*» («Хадаси но Гэн», 1983), «*Божественный Меч*» («Камуи но Кэн», 1985), «*Явара*!» («*Явара*!», 1992), «*Дзюбэй – повесть о ниндзя*» («Дзюбэй Нинпутё», 1993), «Икс» («X», 1996).

OVA – «*Жар-птица*» («Хи но Тори», 1987), «*Синдзюку – город-ад*» («Макай Тоси Синдзюку», 1988), «*Кибер-город Эдо 808*» («Cyber City OEDO 808», 1990), «Летопись войн Лодосса» («Лодосс то Сэнки», 1990-1991), «*Ёко – охотница за демонами*» («Мамоно Хантер Ёко», 1991-1995), «*Вавилон Токио*» («Tokyo Babilon», 1992-1993), «*Последняя фантазия V*» («Final Fantasy V», 1994), «*Миюки в Стране Чудес*» («Miyuki-chan in Wonderland», 1995), «*Био-охотник*» («Biohunter», 1995), «Совершенная грусть» («Perfect Blue», 1997), «*Желание*» («Wish», 1997).

Аниме-сериалы – «*Человек-линза*» («Lensman», 1984), «*Явара*!» («*Явара*!», 1989-1992), «*Особь*» («Spawn», 1997-1998).

В марте 1989 году студия «Мэдхаус» получила приз на Шестом Японском Фестивале Анимации за «*вклад в развитие OVA*».

Го Нагай

ГоНагай (6.09.1945 –) – один из наиболее скандальных, противоречивых и известных мангак в истории манга-индустрии.

В 1968 году он начал публиковать в журнале «Сёнэн Джамп» мангу «*Школа бесстыдников*» («Харэнти Гакуэн»), настолько поразившую всех своей хентайностью, что некоторые инициативные группы родителей устраивали ее публичные сожжения. Это подвигло его на создание еще более скандальной и радикальной манги «*Семейка Абасири*» («Абасири Икка»).

Именно он в 1972 году начал публиковать сериал «*Мазингер Зет*» («*Мазингер Зет»)*, ставший первым в Японии масштабным сериалом-эпопеей жанра «меха-сэнтай».

Впрочем, большая часть его работ, таких как «Человек-демон» («Devilman», 1972), «Милашка Хани» («Cutey Honey», 1975), «*Необычная маска*» («Кэкко Камэн»), «*Жестокий Джек*» («Violence Jack», 1973-1977), «*Демон с красной меткой*» («Сютэн Додзи», 1980) – это странные, иногда мистические, иногда фантастические истории с необычными персонажами и сюжетом.

Визитной карточкой Нагая стал его черный юмор и частое использование сексуальных мотивов. Многие из его работ экранизированы, но в аниме их радикальность обычно несколько сглаживается. Так что в настоящий момент он входит в число живых классиков манга-индустрии, несмотря на самые противоречивые оттенки его произведений.

Мамору Осии

ГоНагай (6.09.1945 –) – один из наиболее скандальных, противоречивых и известных мангак в истории манга-индустрии.

В 1968 году он начал публиковать в журнале «Сёнэн Джамп» мангу «*Школа бесстыдников*» («Харэнти Гакуэн»), настолько поразившую всех своей хентайностью, что некоторые инициативные группы родителей устраивали ее публичные сожжения. Это подвигло его на создание еще более скандальной и радикальной манги «*Семейка Абасири*» («Абасири Икка»).

Именно он в 1972 году начал публиковать сериал «*Мазингер Зет*» («*Мазингер Зет»)*, ставший первым в Японии масштабным сериалом-эпопеей жанра «меха-сэнтай».

Впрочем, большая часть его работ, таких как «Человек-демон» («Devilman», 1972), «Милашка Хани» («Cutey Honey», 1975), «*Необычная маска*» («Кэкко Камэн»), «*Жестокий Джек*» («Violence

Jack», 1973-1977), «*Демон с красной меткой*» («Сютэн Додзи», 1980) – это странные, иногда мистические, иногда фантастические истории с необычными персонажами и сюжетом.

Визитной карточкой Нагая стал его черный юмор и частое использование сексуальных мотивов. Многие из его работ экранизированы, но в аниме их радикальность обычно несколько сглаживается. Так что в настоящий момент он входит в число живых классиков манга-индустрии, несмотря на самые противоречивые оттенки его произведений.

Кацухиро Отомо

Кацухиро Отомо (апрель 1954 года, префектура Мияги –) – один из известнейших мангак и режиссеров аниме. С детства любил НФ, западное кино и литературу, впоследствии оказавшие сильное влияние на его творчество.

Первой действительно популярной мангой Отомо была «Детские сны» («Дому») 1980 года. В 1983 году она получила престижную премию – Гран При Японской НФ. Это был первый случай, когда эта премия присуждалась манге.

В 1982 году Отомо начал издание манги «Акира» («Акира») в юношеском журнале «Янг» («Young»). Именно «Акира» стал провозвестником «апокалиптического» трагического стиля и вывел искусство и уровень повествования в манге на новые, доселе невиданные высоты.

В 1988 году по мотивам «Акиры» сам Отомо снял одноименный полнометражный фильм, первое аниме с 24 кадрами в секунду, ставшее широко известным не только в Японии, но и за рубежом. С 1990 года Отомо перестал рисовать мангу и начал писать только тексты, оставляя рисунок другим.

В 1991 году Отомо написал мангу «ЗеД» («ZeD»), посвященную новой актуальной проблеме жизни современной Японии – проблеме старости. О самой манге критики отзываются без особого воодушевления, зато ее аниме-экранизация (сделанная не Отомо) под названием «*Старик Зет*» («Родзин Зет») стала весьма популярна.

В 1995 году Отомо собрал свои старые рассказы и экранизировал их в аниме под названием «Воспоминания» («Memories») – собрания трех историй совершенно разных стилей и направлений.

Эстетика произведений Отомо близка эстетике современного европейского и американского радикального комикса, истоки которого находятся в философии движения панков. Отсюда и интерес Отомо к

наиболее маргинальным слоям общества – подросткам и старикам, постоянно встречающиеся в его манге и аниме идея Конца Света, сатирическое отношение к новым «спасительным» религиям и современному обществу.

Ринтаро

Ринтаро(настоящее имя – Хаяси Сигэюки) (22.01.1941 –) – один из наиболее значительных режиссеров аниме.

Он начал работать фазовщиком в «Тоэй Дога» в 1958 году. После того, как Осаму Тэдзука создал «Муси Продакшнз», Сигэюки пошел работать туда. Именно во время работы в «Муси» он взял себе псевдоним «Ринтаро». Там он сначала стал аниматором, а потом и режиссером, принимал участие в создании ТВ-сериалов «Могучий Атом» («Тэцуван Атом», 1963-1966), «Император джунглей» («Джангл Тайтэй», 1965-1966), полнометражного фильма «Император джунглей» («Джангл Тайтэй», 1966). В 1971 году он ушел из «Муси» на «вольные хлеба» и сотрудничал с целым рядом студий, особенно с «Тоэй» и «Мэдхаус».

Он снял такие фильмы и сериалы как «Джет Марс» («Jet Mars», 1977), «Галактический экспресс 999» («Гинга Тэцудо 999», 1979), «*Великая Война с Гэммой*» («Гэмма Тайсэн», 1983), «*Божественный Меч*» («Камуи но Кэн», 1985), «*История столицы*» («Тэйто Моногатари», 1991-1992), «*Мечты оружия*» («Ганму», 1993), «Икс» («X», 1996) и аниме-клип на песню рок-группы «X-Japan» «X²» («X²», 1993).

Ринтаро – не самый признанный аниме-классик. Несмотря на то, что он был режиссером такого количества известнейших фильмов, его имя все равно мало кто знает.

Связано это с тем, что Ринтаро не выработал своего, оригинального стиля. Но не в стиле его главное достоинство. Оно – в высочайшем профессионализме мастера, умении создавать поражающие воображение фильмы, как хамелеон, меняя стили и жанры. Но все-таки тяготеет Ринтаро к драматическим лентам, сочетающим совершенство графики и высоту трагизма сюжета.

Масамунэ Сиро

Масамунэ Сиро (настоящее имя – Ота Масанори) (23.11.1961, Кобе –) – классик манга-киберпанка.

Сначала он работал учителем старших классов в школе, поэтому мангу публиковал под псевдонимом, как любитель. Именно как

додзинси был опубликован его первая манга – «*Черная Магия М66*» («Black Magic M66»).

В 1985 году, одновременно с началом публикации сериала «*Семя яблока*» («Appleseed») Сиро стал профессиональным мангакой. В 1987 году он опубликовал мангу «*Танковая полиция*» («Доминион Хансай Гундан»), в 1991 – начал публикацию манги «Группа “Доспех”» («Кокаку Кидотай»), экранизированную Мамору Осиипод названием «Призрак в Доспехе» («Ghost in the Shell»). Также Сиро издает собрания отдельных рисунков.

Сиро в большей степени талантливый художник, чем писатель. Его меха-дизайны уже успели стать классикой жанра, а барочная пышность графики просто не знает себе равных. Сюжеты же большей частью связаны с описанием технологичного будущего, они ироничны и легки, хотя не чужд Сиро и оттенков трагичности, обычных для классических произведений киберпанка.

Румико Такахаси

Румико Такахаси (1957, Ниигата –) – «*Госпожа-манга*», одна из самых популярных авторов манги в истории Японии.

Она начала рисовать мангу еще в университете, первые публикации – в университетской газете. В 1978 году началась журнальная публикация ее работ, сначала отдельных манга-рассказов, затем сериала «Несносные пришельцы» («Урусэй Яцура»). Почти сразу же Такахаси стала популярной, и ее популярность росла с каждым новым выпуском. Последовавшие затем сериалы «*Доходный дом Иккоку*» («Мэзон Иккоку») и, в особенности, «Рамма ½» («Рамма ½») сделали ее одной из богатейших людей Японии и принесли популярность не только в Японии, но и за рубежом. Все три сериала были экранизированы, и соответствующие аниме были не менее популярны, чем манга.

В настоящее время Такахаси публикует свой очередной сериал «Инуяся» («Инуяся»). Одновременно с публикациями крупных сериалов Такахаси пишет короткие сериалы и отдельные манга-рассказы. Такахаси прославилась не талантом графика, а мастерством построения повествования, умением придумать героев, каких может придумать только она. Ее произведения сочетают лиризм сёдзё-манги и динамику сёнэн-манги, поэтому с одинаковым вниманием читаются и юношами, и девушками.

В жанровом отношении она пишет и НФ («Несносные инопланетяне»), и мистическую фантастику («Инуяся»,«Рамма ½»), но

создает и абсолютно реалистичные манга о жизни современной Японии («Доходный дом Иккоку»). Важную роль в ее творениях играют японские и китайские история и мифология, к которым она всегда умудряется найти свежий подход и рассказать старые истории по-новому, сохранив все очарование национальной старины.

Исао Такахата

Исао Такахата(1935 –) – более известен как друг и коллега Хаяо Миядзаки, но и сам интересный и талантливый режиссер анимации.

В 1959 году он начал работать в «Тоэй Дога». С самого начала стал режиссером. Первый их совместный с Миядзаки проект – «Приключения Хорса – храброго солнечного принца» («Таиё но Одзи Хорс но Дайбокэн», 1968). В дальнейшем все свои работы Такахата делал в сотрудничестве с Миядзаки.

Когда «Токума Сётэн» предложила Миядзаки экранизировать «Наусику», он поставил условие, чтобы Такахата был продюсером фильма. Так Такахата стал частью команды, впоследствии создавшей студию «Гибли». Как режиссер, Такахата снял еще три фильма – «*Могила светлячков*» («Хотару но Хака»), «Сочащиеся воспоминания» («Омойхидэ Поропоро») и «*Война тануки во времена Хэйсэй и Пом-Поко*» («Хэйсэй Тануки Гассэн Пом-Поко»). Сейчас, после ухода Миядзаки, Такахата возглавляет «Гибли».

Как и Миядзаки, Такахата – представитель школы аниме-ализма, но его фильмы более лиричны и трагичны, чем фильмы Миядзаки. Такахата не так жизнерадостен, его фильмы отражают многие сложные противоречия жизни, и не всегда кончаются счастливо.

Наоко Такэути

Наоко Такэути (15.03.1967, префектура Яманаси –) – более всего известна как создатель манги «Прекрасная воительница Сейлор Мун» («Бисёдзё Сэнси Сейлор Мун»).

Ее первая публикация – журнал «Накаёси», манга «Это ведь не сон, да?» («Юмэ Дзя Най Но Нэ», 1985). После публикации в 1986 году манги «Зов любви» («Love Call») и получения двух престижных наград для молодых дарований Такэути бросила работу фармацевта и полностью посвятила себя созданию манги.

В августе 1991 года в журнале «Ран-Ран» началась публикация манги «Пароль: Сейлор V» («Codename: Sailor V»). Компания «ТВ Асахи» захотела экранизировать эту мангу, но предложила сделать героиней не одну девушку, а целую команду (можно было выпустить

куда больше игрушек и прочей коммерческой атрибутики). Тогда к Такэути и пришла идея сериала «Прекрасная воительница Сейлор Мун» («Бисёдзё Сэнси Сейлор Мун»).

Он начал публиковаться в журнале «Накаёси Делюкс» в феврале 1992 года, а в 1993 году Такэути получила за него награду издательства «Кодансия». ТВ-аниме-сериал начал выходить 6 марта 1992 года, а его режиссерами были Дзунити Сато и Кунихико Икухара. Публикация «Сейлор Мун» продолжалась до марта 1997 года, после чего в конце 1997 Такэути на год «ушла в отпуск». Впрочем, сейчас она, сменив издателя, собирается возвращаться к творчеству…

Такэути – типичнейший представитель молодого поколения мангак, создатель манги, ставшей воплощением идеи сёдзё-манги – сочетания мистически-фантастического лирического сюжета с красотой и изяществом графики. «Сейлор Мун» стала новым стандартом жанра «махо-сёдзё» и породила многочисленные подражания и огромное количество фэнов во всем мире.

Студия «Тацуноко»

Студия «Тацуноко Продакшн Ко., Лтд.» («Tatsunoko Production Co., Ltd.») была основана 19 октября 1962 года братьями Ёсида.

«*Тацуноко*» в переводе с японского – это «*берег моря*», и, одновременно, игра на имени первого Президента студии – Тацуо Ёсида. Помимо братьев Ёсида, принципиальную роль в создании и работы студии сыграл их главный режиссер – Хироси Сасагава.

Первоначально предполагалось, что студия будет заниматься производством манги. Однако колоссальная популярность первых же аниме-работ Осаму Тэдзуки побудили молодых художников перейти от манги к аниме. Их первой аниме-работой стал черно-белый ТВ-сериал «Космический Ас» («Утюу Эйс», 1965-1966).

Настоящий успех к ним пришел после следующей работы – ТВ-сериала «На старт! Внимание! Марш!» («Mach Go Go Go», 1967-1968) – их первого цветного творения и первого спортивного сериала в истории аниме. В дальнейшем на всем протяжении их истории их произведения пользовались неизменным успехом. В 1968 году студия приняла на работу Ёситаку Амано, много лет после этого работавшего в ней художником и дизайнером персонажей.

В 1970-1971 годах «Тацуноко» сделала ТВ-сериал «Легенда о насекомом – пчелка Хатч» («Контю Моногатари Минасиго Хатч») – один из первых детских аниме-сериалов о животных для девочек.

В 1972 году студия начала выпуск 105-ти серийного сериала

«Команда ученых-ниндзя Гатчамен» («Кагаку Ниндзя-тай Гатчамен», 1972-1974). Этот сериал был невероятно успешен и заложил основы жанра «сэнтай» – о героической борьбе группы друзей с разнообразными врагами. В дальнейшем творчество студии сосредоточилось на этих двух направлениях – сэнтай и детское аниме.

В 1982 году студии «Студио Ню» («Studio Nue») и «Артлэнд» («Artland») при поддержке «Тацуноко» выпустили знаменитый ТВ-сериал «Великая к*осмическая крепость Макросс*» («Тё Дзику Ёсай Макросс»).

Первоначально предполагалось, что «Макросс» будет пародией на сериалы типа «ГАНДАМ». Но этот проект перерос пародийную составляющую и заложил основу большого количества аниме-фильмов и сериалов, продолжающих его сюжет. Дизайнером персонажей в нем был Харухико Микимото, а меха-дизайнером – Сёдзи Кавамори.

Еще одной значительной работой «Тацуноко» стал гениальный сериал «*Безответственный капитан Тайлор*» («Мусэкинин Кантё Тайлор», 1993), доведший до, казалось бы, абсурда идею о том, как «безответственное» поведение, в основе которого лежит бесконечная вера в добро и любовь, может помочь выиграть даже безнадежную войну.

Творчество студии «Тацуноко» всегда отмечали вера в будущее, в лучшую сторону людей и других существ, которая, несмотря ни на что, поможет преодолеть любые испытания и достичь хоть какого-нибудь счастья.

Осаму Тэдзука

Осаму Тэдзука (3.11.1928, Осака – 9.02.1989) – «*Бог манги*».

Его настоящее имя – Сигэру Тэдзука. Псевдоним «*Осаму*» он придумал в 1937 году, когда увлекся энтомологией и нашел в энциклопедии слово «*осамуси*» – «*главное насекомое*, *большой жук*». Начал рисовать мангу еще во время Второй Мировой войны, фактически создал многие основы канона современной манги: «большие глаза», ориентацию на все возрастные группы читателей, частое использование любовных мотивов различной степени откровенности, сложный внутренний мир героев. Оставил колоссальное наследие – около 150.000 страниц манги. Был наставником, учителем или источником вдохновения для всех мангак следующего поколения.

Также значителен вклад Тэдзуки в аниме. Он создал первую в Японии студию по производству ТВ-анимации – «Муси Продакшнс»

(«Mushi Productions»), выпустившую в 1963 году первый значительный японский ТВ-сериал – «Могучий Атом» («Тэцуван Атом»). Именно Тэдзука создал канон ТВ-сериального аниме, взяв за основу популярные тогда в Японии сериалы американской фирмы «Ханна-Барбера» («Hanna-Barbera»). В дальнейшем «Муси» совместно с «Тоэй Дога» создала множество популярных в 1960-1970-е сериалов и фильмов. Все, сказанное выше о его манге, Тэдзука применил и в аниме.

К числу его крупнейших аниме и манга проектов относятся сериалы «Император джунглей» («Джангл Тайтэй»), «Великолепная троица» («W3»), первая сёдзё-манга в истории Японии «Рыцарь с ленточкой» («Риббон но Киси»), «Черный Джек» («Black Jack» – экранизирована посмертно) и главный труд его жизни – эпическая манга «Жар-птица» («Хи но Тори»). Также большую известность получила не экранизированная манга «Три Адольфа» («Адольф ни Цугу»).

Помимо коммерческих проектов Тэдзука занимался созданием некоммерческой и экспериментальной анимации, а в начале 80-х полностью сконцентрировался на ней. В частности, фильмы «Прыжки» («Jumping», 1984) и «Ветхий фильм» («Broken Down Film», 1985) завоевывали высшие призы на престижных международных фестивалях анимации в Югославии и Хиросиме соответственно.

Акира Тория́ма

Акира Тория́ма(5.05.1955, провинция Аити –) – очень известный и популярный мангака, живой классик детской юмористической и приключенческой манги.

Его первая публикация – манга «Чудо-остров» («Wonder Island», 1978) в журнале «Сёнэн Джамп». С первых же работ Тория́ма проявил интерес к созданию странных и абсурдных пародийных миров и рискованному «тупому» юмору.

Широко известен он стал после начала публикации в 1980 году манги «Доктор Сламп» («Др. Сламп», 1980-1985) о приключениях сумасшедшего ученого и его творения – девочки-робота Арале. Этот сериал поставил рекорд быстроты начала работы над экранизацией – всего через пять недель после начала публикации. С 1993 года издается цветная манга-продолжение этого сериала – «Малышка Арале и доктор Сламп» («Др. Сламп Арале-тян»).

В 1985 году в «Сёнэн Джамп» начал выходить самый популярный на данный момент манга-сериал Тория́мы – «Драконий жемчуг»

(«Dragonball», 1985-1995), основанный на очень популярной в Японии легенде о Сон Гоку (Сунь Укуне) – герое классического китайского романа У Чэнъэня «Путешествие на Запад».

«Драконий жемчуг» рассказывал не историю приключений Сон Гоку в зрелости, о которой обычно писали, а историю жизни Сон Гоку-подростка, историю о том, как он собирал «Драконьи жемчужины» (собранные вместе семь жемчужин исполняют любое желание их владельца) и попутно стал величайшем воином Вселенной.

Сериал сочетал в себе запутанный сюжет, специфический юмор и многочисленные боевые сцены и стал одной из самых популярных манг за всю историю Японии. По его мотивам было сделано два больших аниме-сериала (общей длиной 444 серии, не считая третьего аниме-сериала, сделанного уже без участия Ториямы) и 13 полнометражных аниме-фильмов, а на продажах сопутствующих товаров удалось заработать около трех миллиардов долларов.

Помимо создания манги Тория работает дизайнером персонажей в компьютерных приставочных играх. Его самые известные работы – серия RPG-игр «В поисках дракона» («Dragon Quest») и RPG-игра «Переключатель времен» («Chrono Trigger»).

В настоящий момент Тория – один из самых популярных мангак Японии. Его работы даже выставляются в наиболее известных музеях современного искусства и собирают миллионные толпы посетителей. До него такой чести удостаивался только Осаму Тэдзука, причем посмертно.

Хотя его творения не являют собой образцы поразительной графики или безупречных сюжетов, их сразу можно отличить по совершенно особой атмосфере детской непосредственности и подростковой готовности смеяться над всем, что попадает в поле внимания автора.

Мэгуми Хаясибара

Мэгуми Хаясибара (30.03.1967, Токио–) – одна из самых известных японских озвучивающих актрис (*сэйю*).

С детства госпожа Хаясибара мечтала стать актрисой, и, пройдя сложный конкурс и обучение на курсах компании «Арт Вижн» («Art Vision»), в 1986 году сыграла свою первую роль в аниме – «Доходный дом Иккоку» («Мэзон Иккоку») по мотивам манги Румико Такахаси.

Практически сразу же она стала популярной и востребованной актрисой, и уже сейчас на ее счету множество ролей, как главных, так и второстепенных, но всегда ярких и запоминающихся. Кроме озвучивания аниме, Хаясибара также поп-певица и ведущая нескольких программ на Токийском радио.

Ее наиболее известные роли: девушка-Рамма в «Рамма ½» («Рамма ½»), Пай в «*3x3 глаза*» («3x3 Eyes»), Нуку-Нуку в «*Многофункциональная цивилизованная девушка-кошка*» («Банно Бунка Нэкомусумэ»), Рэй Аянами в «Евангелион нового поколения» («Синсэйки Евангелион»), Кристина МакКензи в «ГАНДАМ 0080»

(«Gundam 0080»), Лайм в «Воины-марионетки Джей» («Saber Marionette J»), Амано Ай в «Ай – девушка с кассеты» («Дэнэй Сёдзё Ай»), Мусаси в «Карманные чудища» («Pokemon») и Лина Инверс в «Рубаки» («Slayers»).

Основная специализация Хаясибары – это «странные» девушки, чем-то принципиально отличающиеся от других, часто не совсем или вообще не люди. Именно особенности таких характеров ей лучше всего удается передавать. Большая часть ее лучших ролей – роли комические, но получаются у нее и трагические роли, скажем, та же Рэй Аянами.